WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 8 NOVEMBER 2000 NUMMER 11

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX



GRATIS VIP POSTER



ADVIESPRIJS f5,95 BFR 115

RED ALERT 2

GRAN TURISMO 2000 ♦ BLACK & WHITE ♦ MOTO RACER WORLD TOUR ♦ BALDUR'S GATE 2 ♦ GIANTS ♦ ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP ♦ MARIO TENNIS ♦ FORMULA 1 2000 ♦ TEAM BUDDIES ♦ HOMEWORLD CATACLYSM ♦ SPYRO 3 ♦ THIS IS FOOTBALL 2 ♦ HIDDEN & DANGEROUS 2 ♦ RED FACTION ♦ METAL GEAR SOLID ♦ ALIEN RESURRECTION ♦ KOUDELKA ♦ IN COLD BLOOD

VNU



YOU COULD WIN


BUDGET SUITES
ER2™
THE STREETS
DRIVER2
BACK ON THE STREETS
PlayStation
DRIVER 2

Colofon

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur
Mark Friederichs

Eindredacteur
Ed Wiggemans

Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma, Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters, Ruben Heere, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Niels Roodenburg, Jort de Vries, Derek dela Fuente.

Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur

Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem

Internet
www.powerweb.nl

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Marieke Bausch, Casper Voortman, Marcel Wilhelmus, Niels Broszat.

Illustraties
Angel & Ice TBH-Q, Aryton

Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager),
Chantal Smit (marketing assistent, 023-5463366)
Patricia Koldewijn (bladmanager, 023-5463471)

Uitgever
Ian Bedwell

Advertenties
Reserveringen en aanleveren materiaal:
Sonja Francois 023-5463536
Accountmanager: Janet Robben 023-5463407, fax 023-5465508
Salesmanager: Frits Dufifie

International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel. 1 415 249 1620, fax 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel. 44 207 316 9638, fax 44 207 316 9774

Druk
Roto Smeets Utrecht

SERVICE & INFORMATIE

Klantenservice
023-5566605, serviceteam@tijdschriften.vnu.com

Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer), of Bfr. 1380. Prijswijzigingen voorbehouden.

België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, telefoon 02-7762233. Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publieks- en opinietijdschriften

Inhoud

In dit num



Baldurs Gate II

Van het tweede deel van Baldur's Gate werd veel verwacht. Shadows Of Amn maakt het helemaal waar.

Pagina 50





Gran Turismo 2000

Als er één game is die op dit moment alles uit de PS2 lijkt te halen, is het GT 2000 wel.

Pagina 20



Mario Tennis

Mario Tennis is Nintendo op z'n best; lachen, gieren, brullen en een gameplay om een puntje aan te zuigen.

Pagina 68

De Redactie

Xbox, PC, PS2, PsOne, Dreamcast, Gamecube, Game Boy Advance... allemaal leuk en aardig, maar doen onze redactieleden ook wel eens spelletjes die niets met computers te maken hebben?



Bjørn

"Ik heb net tijd om twee Game Boy titels per drie maanden te spelen, laat staan hobbezakspringen, monopoly, klaverjas of andere ongein. Trouwens, wanneer is de deadline? Whaaat, weer gemist?"



J.J.

J.J. is een fanatiekeling en kent z'n eigen krachten niet. Niemand wil meer met 'm spelen omdat hij met bowlen de ballen door het parket jaagt, met badminton de shuttles vernietigt en bij basketbal de ring kapot dunkt. Sinds hij z'n dagelijkse yoga-oefeningen doet, mag ie weer beginnen met Halma.



Skate

Volgens Skate is vrouwen versieren één groot spel. Helaas voor hem stellen de dames z'n 'spelletjes' steeds minder op prijs, zodat onze Skate meer dan eens met een blauw oog op de redactie verschijnt.



Ed

Wisten jullie dat Ed vorig jaar op TV aan Per Seconde Wijzer heeft meegedaan? Onze wandelende encyclopedie is gek op quizzen en is nog nooit verslagen met Triviant of welk kennisspelletje dan ook. Ed; de koning van het Pim-Pam-Pet.

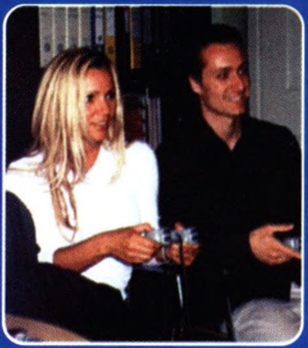


Metal Gear Solid

Hè, hè; eindelijk kunnen ook PC-gamers genieten van een van de spannendste, sfeervolste, uitdagendste games aller tijden.

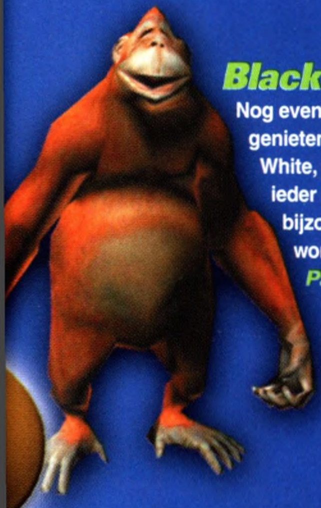
Pagina 54

Profcheck Tatjana



Jan en J.J. zaten in Engeland maar de vrijwilligers stonden natuurlijk in de rij voor een diepgaand interview met deze al jaren zeer populaire zangeres.

Pagina 34



Black & White

Nog eventjes en dan kun je genieten van Black & White, een game die in ieder geval heel bijzonder gaat worden.

Pagina 24



Special Report ECTS

Vier man sterk was Power Unlimited aanwezig op Europa's grootste gamesbeurs. Vier pagina's met alle toppers voor de komende maanden.

Pagina 30

Formula One 2000

Met Formula One 2000 komt het aantal ijzersterke F1 games op de PSX op drie.

Pagina 52

ner



Ultimate Fighting Championship



Vergeet Soul Calibur, vergeet Dead Or Alive 2, vergeet Tekken... Ultimate Fighting Championship is de ultieme vechtgame!

Pagina 66

PC CD-ROM

Aiken's Artifact	39
Baldur's Gate 2	50
Black & White	24
Giants	12
Hidden & Dangerous 2	16
Homeworld Cataclysm	62
In Cold Blood	61
Metal Gear Solid	54
Red Alert 2	36
Red Faction	28
Star Trek, New Worlds	40
The Sims, Living Large	45
Wacky Races	59

PlayStation

Alien Resurrection	64
Formula One 2000	52
Koudelka	49
Moto Racer World Tour	47
Spyro 3	23
Sydney 2000	57
Team Buddies	48
This Is Football 2	14
V.I.P.	15
X-Men, Mutant Academy	70

PlayStation 2

Gran Turismo 2000	20
International Superstar Soccer	26

Dreamcast

Sydney 2000	57
Ultimate Fighting Championship	66

Nintendo 64

Mario Tennis	68

Game Boy Color

Dinosaur	70
Perfect Dark	70

Yo! Post 6 Power Top 10 8 Screenshots 9 Nieuws 10 Special Report 30 Profcheck 34 PowerWeb Update 71 Eeuwig Leven 73 Power Sales 79 De Qwifz 82



Sara

"Onder filmrecensenten doen we bij horrormovies altijd het spelletje 'Tel de lijken'. Dat is dus opletten geblazen bij films als Friday the 13th en Scream 15?. De winnaar krijgt een keukenmes."



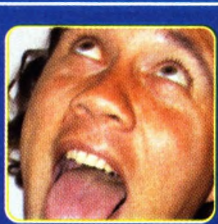
Thomas

Als Mastermind achter de EndeMol spelletjes op TV komt Thomas binnenkort met drie nieuwe topconcepten: 'Modderworstelen met bejaarden', 'Naakt Op Straat' en 'Koken met Kannibalen'.



Dre

"Wat dacht je van 'Mis het vliegtuig' of 'Zoveel mogelijk drank scoren op een perstripje?' 'Hoeveel scheldwoorden krijg ik maximaal in één recensie?' Niemand die me daarin verslaat!"



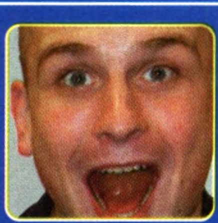
Niels

"Wat het altijd leuk doet, is 'wie trekt de domste bek tijdens een redactievergadering'. Als PU-baas Mark z'n brillenglazen beslaan, is dat 100 punten, stoom uit zijn oren 150 punten en als hij aan de tafel begint te knagen 250 punten!"



Jan

"Spelletjes waarvoor je geen PC nodig hebt? Geen idee waar je 't over hebt. En trouwens, ik heb nu geen tijd voor dit soort onzinvragen want ik moet nog Red Alert 2, Deus Ex, Metal Gear Solid VR Missies en Cataclysm uitspelen."



Ruben

"Ik ben een crack met sjoelen, je weet wel schuiven met die grote damstenen. Op dit moment steek ik al m'n tijd in een pressiegroep die van sjoelen een Olympische sport moet maken. Laat ons maar schuiven als vertier, wij zijn er bij in 2004!"

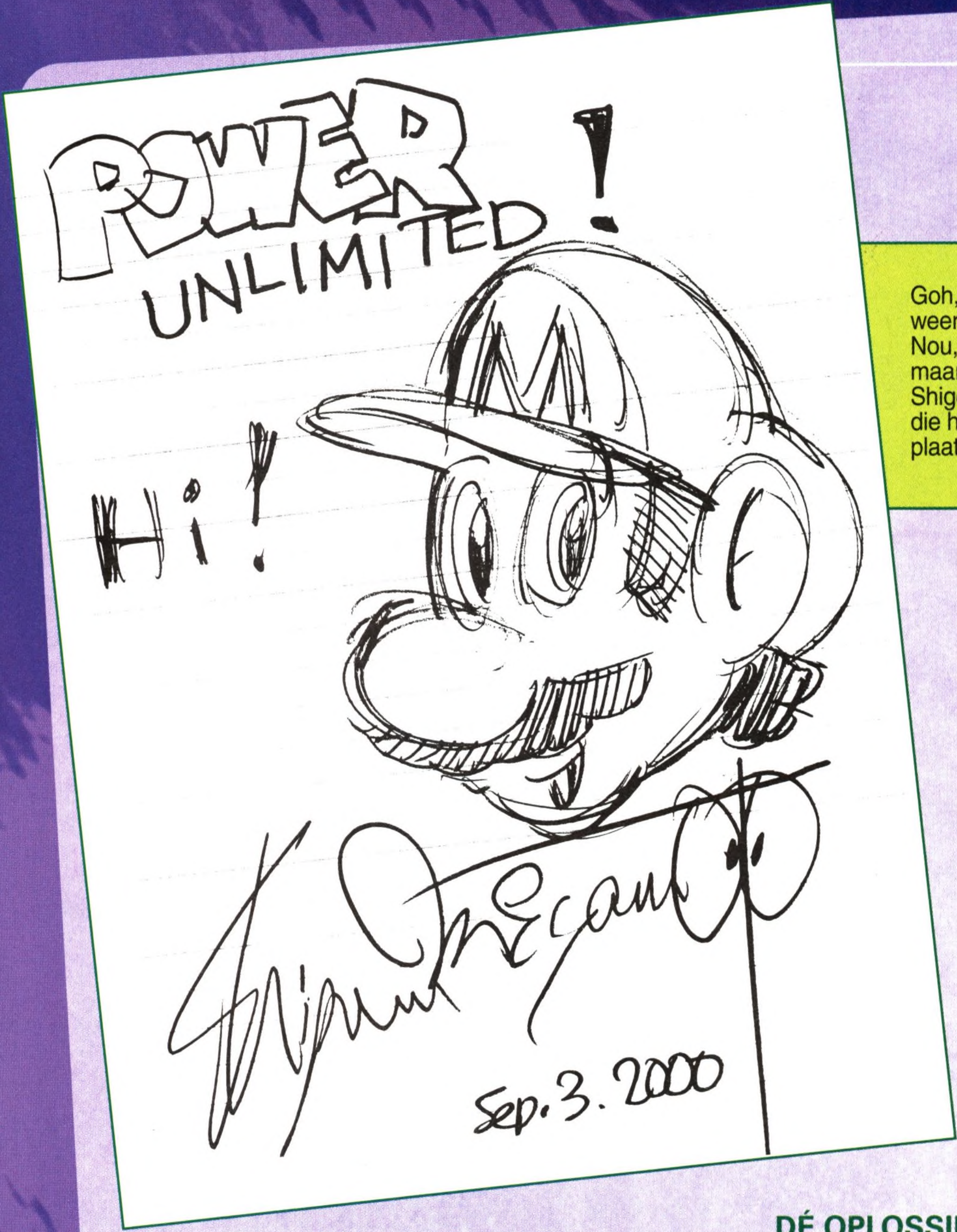


Boris

"Geef mij maar memory, maar dan wel met de Playboy Playmates!" Ik voel gewoon welke twee er bij elkaar horen"

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

Yo!



Goh, een tekening van Mario; welke kleuter zal zich nu weer uitgeleefd hebben? Dat dachten jullie, waar of niet? Nou, dit is dus geen tekening van een of ander snotneusje maar een echt kunstwerkje van Mario (en Zelda) bedenker Shigeru Miyamoto. Miyamoto maakte 'm speciaal voor J.J. die hem na gebruik ongetwijfeld zal inlijsten en een ereplaatsje in z'n penthouse zal geven.

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel Brief van de Maand genoemd, ontvangt een Racing Wheel van Guillemot voor de PC, PSX, N64 of Dreamcast. Afgebeeld is de PSX-versie van dit coole wheel.

Stuur jouw brief naar:

Power Unlimited
Yo! Post
Postbus 1914
2003 BA Haarlem

of mail 'm naar:

yopost@powerunlimited.nl



DÉ OPLOSSING

Hey, ik moet toch ff mijn zeggie doen, want eh die prijs van die games klopt toch echt niet hoor! Iedereen gaat er door die prijs toch maar op los kopiëren dus hier heb ik DE ultieme oplossing!
Oké, als ze de spellen goedkoper maken, kunnen ze geen mensen betalen en moeten ze die ontslaan en da's heel lullig voor die mensen. Nou als ze die mensen nou eens (van de Nederlandse industrie) bij de Amsterdamse politie plaatsen en wie er overblijft, pleur je bij onderwijs!
Nieuwe goekope mensen vind je zo! Er loopt namelijk genoeg jong talent op straat dat ook een centje wil verdienen...dus probleem opgelost!
kubin_milan@hotmail.com

Maakt niet uit als je ontslagen wordt, je kan altijd nog bij de politie of in het onderwijs, daar hoef je immers niets voor te kunnen... ja, ja. Zeg jongen, heb jij soms een probleem met gezag?

1, 2... 4

Beste PU redactie, gamen kunnen jullie wel maar van tellen hebben jullie echt niet veel gesnopen!!! Ik was laatst mijn %&$##!!@ lesrooster aan het invullen en wat zie ik? Na de 2, kwam geen 3 maar een 4!!! Hebben jullie daar geen 3e uren??? Nou, ik wel! En na het 8e kwam nog een 9e uur, dat wij helemaal niet hebben.
Verder is de agenda supercool dus een nieuwe zal ik zeker niet kopen! (ik zou trouwens toch niet genoeg geld hebben want ik ben blut! Ik koop teveel racespellen).
Sjoerd Koolen, Helmond

Waaat!!! Komt er in Helmond na de 2 een 3? Rare jongens die Brabo's!

ED, WAT MOET IK DOEN?

Ed mag ik jou wat vragen? Wat kan ik volgens jou het beste doen? Op de Xbox wachten, de PS2 kopen of op de Starcube wachten? Ed, ik vertrouw op jouw deskundig advies, jij loopt al langer rond in dit wereldje. I'll trust on Ed!!
Michael Giele, Marken

Ed: Hé Michael, ik lees dat je uit Marken komt, dus zijn we praktisch buren. Kom een keer naast me zitten in Bus 111 en ik zal je uitgebreid adviseren.

SPIDERMAN SUCKT

In PU 10 staat een review van Spiderman. Jullie Skate schrijft erover alsof het een wonder game is, maar dat is het zeker niet. Ik heb deze game geleend in de bieb, maar ik weet zeker dat ik hier geen stuiver aan uitgeef. Volgens mij spelen jullie die spellen helemaal niet. Deze

post

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

POWER UNLIMITED POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM
E-MAIL: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

BRIEF VAN DE MAAND

Ach, laat ik dan toch maar wat schrijven. De brief van Jessica Dekker moedigde mij aan. Als gamend meisje tussen alle grote gamende 'meneren' kan het gamesleven soms zwaar zijn. Er zijn zo weinig mannelijke hunks in games te vinden. Ik stel voor: maak een game met Keanu Reeves in de hoofdrol (die Carnby mag er ook wezen). Als ik de Yo! Post pagina lees, zie ik 80 % brieven van mannen (met een 'Peter Pan-syndroom') en jongens. Ik kan het weten, na inmiddels drie jaar kan ik me wel een oude lezer noemen. Tijden gaan snel, Tomb Raider is niet meer, ik zit nu elke dag te spelen met Tomb Raider I, als ik dan al niet in huilen uitbarst bij het horen van de prachtige, herinneringen opwekkende titelsong. Joanna Dark kan Lara's troon nu zonder moeite overnemen. *Sniff* moge Lara Croft voor altijd leven, diep in de tombes van Egypte, nu nog dichter bij haar levenswerk dan ooit, de schatten van de oude wereld.
En dan is Microsoft aan de Xbox begonnen (no offense, maar mag ik ff lachen?), de PS2 voor ƒ 1099,- (mag ik weer ff lachen?). Grote namen als Mortal Marcel Beeks (kennen jullie die nog?) zijn gekomen en gegaan. Ook de redactieleden heb ik zien komen en gaan. Jullie blad werd steeds beter, de rapporten zijn mooier en met mijn grote liefde voor films, ben ik dolblij met Screenshots. Ach ja, jullie kennen me vast niet meer, ik was het Elfje uit Yo Post, December 1998. Zucht. Nog een keer denk ik: tijden gaan snel.
Adrienne Wennekes
adrienne@protxt.com

Wat een melancholieke brief Adrienne. Toch geen herfstdepressie, hopen we? Kom op, ga lekker racen met je nieuwe stuur en blaas die spinnenwebben je hoofd uit!

game suckt echt en naar jullie luister ik nooit meer.
Josine Mulder, Roermond

Bang voor spinnen, Josine?

GAME BOY ADVANCED

Ik wou het even hebben over de screenshots van de Game Boy Advanced; jezus wat zijn die mooi zeg! Als je van dat plaatje van Mario Kart had gezegd dat die van de N64 kwam, had ik je geloofd!
Nu is mijn vraag: weten jullie hoe duur die GBA gaat worden en wanneer die uitkomt, hoewel ik eigelijk denk dat dat nog wel even duurt want de GBC is er pas net (nou ja).
Ook vind ik dat jullie het goed gedaan hebben met dat Powerweb hoor, lekker veel info enzo. Die screenshots kunnen wel wat duidelijker maar het Powerweb is in ieder geval veel beter dan wat jullie helemaal in het begin hadden, dat was echt shitzooi!
Sander Scheps, Wolfheze

We zijn er nog niet uit of dit nu wel of geen compliment is. Overigens is er nog geen definitieve prijs bekend van de Game Boy Advance, maar onze inschatting is dat ie net onder de driehonderd gulden zal gaan kosten. Verwacht 'm in juli 2001 in Europa, maar hang ons er niet aan op.

BEDROGEN?

Hallo redactie, ik vind dat jullie een fantastisch blad hebben en voor mij hoeft er echt niets te veranderen. Laatst heb ik op het internet al plaatjes van de nieuwe Nintendo consoles gevonden en ik vind de Gamecube, net als de PS2 en de Dreamcast, oerlelijk ogen. Maar de Game Boy Advanced ziet er wel goed uit, maar ja dat is mijn mening en iedereen heeft een andere smaak. Alleen uiterlijk is ook niet alles, en dan duid ik niet alleen op grafische en geluidskwaliteiten en de kracht van de consoles, maar ook naar wat de games te bieden hebben. Voordat ik een nieuwe console aanschaf, wacht ik totdat de Gamecube en de Xbox er zijn en dan kijk ik wel welke het interessantste voor mij is.
Onlangs vertelde een vriend van mij dat hij een setje op het internet besteld had, dat zijn PSX ombouwt tot een PS2. Ik had hem gezegd dat dat niet mogelijk is omdat de PS2 een krachtigere processor en andere krachtigere en preciezere onderdelen heeft en die bestel je niet zomaar voor ƒ 200,- om daarna zelf in te bouwen. Maar is er eigenlijk wel zo'n bouwpakketje te krijgen of komt die vriend van mij bedrogen uit?
Ik hoop dat jullie nog lang zo door gaan en nog vele reviews en vooral previews van software en hardware geven.
Niek Hoeymakers

Wij hebben een jaar geleden een setje via internet besteld waarmee we onze koffieautomaat konden ombouwen tot een heuse biertap. Nooit meer iets van gehoord...

RUILKAARTEN

Nee, ik mail niet om jullie blad af te kraken en ook niet om geweldige complimenten te geven (nee, sorry ik kom ook geen slagroomtaart brengen), want dat doet zo ongeveer iedereen die naar de PU mailt of schrijft.
O, en jongens kom op nou als je PU niet goed vindt, dan lees je gewoon een ander blad (en dan stuur je niet van die debiele afkraak-brieven).
Neem nou de brief van Mystery uit het oktober nummer van 2000. Man, jij bent gewoon jaloers op Sara omdat zij gratis naar de allernieuwste films mag. Sara, je levert prima werk want zo blijven de lezers op de hoogte van de nieuwste films.
Ik heb nog een kleine suggestie en een kleine vraag. Misschien kunnen jullie een beetje aandacht besteden aan ruilkaartspellen (Magic: the gathering, Dragonball Z maar geen Pokémon).
En mijn vraag: zijn de kaarten die soms in het midden van jullie blad zijn afgebeeld ook te koop? Nou ja ik zie dat het tijd wordt om af te haken (paps wil gaan internetten).
Rob Geuijen, Roggel

De kaarten van onze tekenaar PJ zijn niet te koop. Hij hoopt er ooit nog eens beroemder mee te worden dan Pikachu maar voorlopig is het niet meer dan een leuke gadget.

TAARTEN-BATTLE

Hierbij wil ik toch even melden dat ik het aardig stom van jullie vind dat jullie niet opletten bij het maken van jullie blad. Bij jullie Powerweb Update staat dat je nu bèta tester van Microsoft kan worden, jullie zetten eronder "Is het wat voor jou? Ga dan naar..."
Fijn dat jullie er ook even bij zeggen dat het niet kan als je niet in de buurt van Microsoft woont! Ik wou er meteen naartoe, maar nee....
Welke idioot? Welke aap? Welke ZURE SLAGROOMTAART heeft dit nou op zijn geweten? Ik zou dit graag te weten willen komen, en dan wil ik wel eens even tegen die persoon een slagroomtaarten gevecht houden, HA! BEWARE OF MY ZURE SLAGROOMTAART!
KrZ-E uit Zutphen

Jij wilt een slagroomtaartengevecht met onze Boris? Boris zit inmiddels in een trainingskamp en kijk maar uit want hij heeft Bassie als trainer/coach!

NIET ZO ZEURE

Iedere maand lees ik weer van die verhalen van die sloebers die lopen te zeuren dat hun PC'tje dat ze vier jaar geleden hadden gekocht, geen enkel spel meer kan draaien en dat die gamedevelopers niet van die hoge eisen moeten stellen aan hun spellen. Waarop die gasten weer denken, laten we maar niet van die mooie spellen maken anders kunnen die arme sloebers geen games van ons spelen.
De reden dat de PC games nog steeds niet de kwaliteit van de nieuwste consoles halen. (zoals de PS2, en Dreamcast) is omdat een kleine groep PC gebruikers te zeikerig is om één keer per drie jaar hun PC op te krikken.
Loop dus niet zo te zeure over die ouwe bak van je; koop een nieuwe of stap over op die consoles!
Ralph Sturkenboom, Utrecht

We hadden je tot briefschrijver van de maand willen bombarderen, maar iets zegt ons dat je genoeg geld hebt om zelf zo'n stuurtje te kopen.

POWER HITS!

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

GAME BOY (COLOR)

Metal Gear Solid (september)	9,8
Driver (september)	9,0
Pokémon Yellow (september)	9,0
Robbedoes, The Robot Invasion (oktober)	8,5
Hype: The Time Quest (augustus)	8,5
Pro Pool (september)	8,3
Toonsylvania (oktober)	8,0

NINTENDO 64

ISS 2000 (oktober)	8,0
Excitebike 64 (augustus)	8,0

DREAMCAST

Dead or Alive 2 (augustus)	9,6
Virtua Tennis (september)	9,5
Resident Evil Code: Veronica (augustus)	9,2
Fur Fighters (oktober)	9,0
Tony Hawk´s Pro Skater (september)	8,7

PLAYSTATION

Spiderman (oktober)	9,4
Vagrant Story (augustus)	9,3
Tony Hawk's Pro Skater 2 (oktober)	9,2
TOCA World Touring Cars (september)	9,1
Rayman 2 (oktober)	9,0
Grind Session (september)	8,8
Tenchu 2 (oktober)	8,7
Vib Ribbon (september)	8,7
Destruction Derby Raw (augustus)	8,5
Parasite Eve 2 (oktober)	8,4
Hogs of War (augustus)	8,3
Galerians (augustus)	8,1
Terracon (september)	8,0
N-Gen Racing (augustus)	8,0

PC CD-ROM

Diablo 2 (augustus)	9,5
Dark Reign 2 (augustus)	9,4
Grand Prix 3 (september)	9,3
Deus Ex (september)	9,2
Ground Control (augustus)	9,1
Crimson Skies (oktober)	9,0
Star Trek Voyager, Elite Force (oktober)	9,0
Icewind Dale (september)	8,8
Asheron´s Call (augustus)	8,8
KISS Psycho Circus (september)	8,6
Midtown Madness (oktober)	8,5
Heavy Metal F.A.K.K. 2 (oktober)	8,5
AOE II, Conquerors Expansion (oktober)	8,5
Arcatera (augustus)	8,4
Metal Fatigue (augustus)	8,4
All Star Tennis (oktober)	8,0

Power Top 10

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts en Radio 538

De Power Top 10 voor Nintendo, PC en PlayStation wordt samengesteld aan de hand van gegevens van de Dutch Interactive Charts en is gebaseerd op pure verkoopcijfers. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die de game vorige maand in de Power Top 10 innam.
De Radio 538 Top 10 komt tot stand in samenwerking met - je gelooft het niet - Radio 538 en bestaat uit de games die deze maand de hoogste scores krijgen in Power Unlimited.
Luister elke zondag om 18.45 uur naar Lindo Radio op Radio 538 voor het laatste gamesnieuws in Power Up.



Top 10 PLAYSTATION

1	(-)	Rayman 2
2	(-)	Toca WTC
3	(-)	Sydney 2000
4	(-)	Parasite Eve 2
5	(1)	Colin McRae 2
6	(-)	Tony Hawk Skateboarding
7	(7)	In Cold Blood
8	(2)	Vagrant Story
9	(3)	Destruction Derby Raw
10	(-)	Carmageddon 2

Top 10 NINTENDO

1	(1)	Perfect Dark (N64)
2	(2)	Pokémon Stadium (N64)
3	(-)	Rayman 2 (N64)
4	(-)	Pokémon Snap (N64)
5	(-)	Carmageddon 2 (N64)
6	(-)	Pokémon Yellow (GBC)
7	(-)	Taz Express (N64)
8	(-)	Pokémon Blue (GBC)
9	(-)	Donkey Kong 64 (N64)
10	(-)	Perfect Dark (GBC)





Top 10 PC

1	(1)	Grand Prix 3
2	(-)	Deus Ex
3	(2)	Diablo 2
4	(-)	Sydney 2000
5	(-)	Carmageddon 2000
6	(-)	Star Trek Voyager: Elite Force
7	(3)	The Sims
8	(-)	Icewind Dale
9	(5)	Traffic Giant
10	(7)	Earth 2150

Top 10 RADIO 538

RADIO 538 101.2 FM

1	Mario Tennis (N64)	9,1
2	Formula One 2000 (PSX)	9,1
3	Baldur's Gate II (PC)	9,0
4	Ultimate Fighting Championship (DC)	9,0
5	C&C Red Alert 2 (PC)	8,8
6	Homeworld Cataclysm (PC)	8,7
7	Metal Gear Solid (PC)	8,6
8	Moto Racer World Tour (PSX)	8,5
9	Team Buddies (PSX)	8,4
10	Perfect Dark (GBC)	8,1



The Cell





The Cell is visueel gezien een van de spetterendste films die ik in tijden gezien heb; fantasy, horror, science fiction en serialkiller-thriller ineen. The Cell is een grote, hallucinerende trip met megababe Jennifer Lopez en hunk Vince Vaughn in de hoofdrollen.

PERVERS
Carl Starger doodt jonge vrouwen. Hij heeft zelfs speciaal voor dat doel een martelkamer in zijn huis. Zijn slachtoffers houdt hij gevangen in een cel, waarin hij op vaste tijden water laat stromen. Na een aantal malen loopt de cel tot het plafond toe vol en als de meisjes eenmaal dood zijn, leeft Starger zijn zieke, perverse fantasieën uit op hun lichamen. So far, so creepy!
FBI agent Novak (Vaughn) ontdekt waar Starger woont en wanneer hij en zijn team de woning binnenvallen ligt Starger in coma op de vloer. Novak weet dat er nog ergens een, stervend, meisje wordt vastgehouden in een cel maar hij weet alleen niet waar die cel zich bevindt. Een race tegen de klok begint.

FANTASIE
De hulp van Dr. Catherine Deane (Lopez) wordt ingeroepen, zij kan haar eigen hersens koppelen aan die van Starger. Via de duistere fantasiehel die Starger's brein is, moet Dr. Catherine het meisje zien te vinden. Ze gaat er zelf bijna aan onderdoor.
Een beetje eXistenz en Videodrome in de mix met Nightmare on Elmstreet en Silence of The Lambs en je kunt je er een voorstelling van maken.

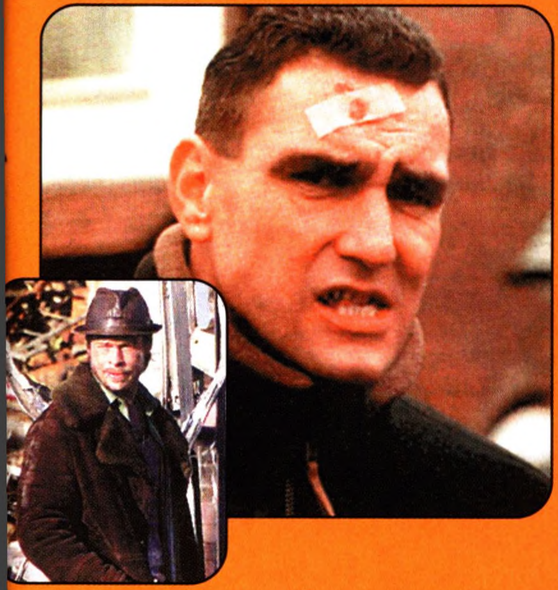
SPETTERREND
Regisseur Tarsem schotelt ons vooral visueel een spetterende film voor. De kostuums zijn waanzinnig, de horrorachtige fantasiewereld waarin Lopez binnenstapt, is ongelooflijk mooi vormgegeven en de hele film is een grote reis door een bizar, vervreemdend landschap.
Niet zo vreemd als je weet dat Tarsem bekend is geworden met de regie van videoclips voor REM (Losing My Religion) en commercials voor Smirnoff, Coca Cola en Nike. Tarsem's reclames zijn zelfs te zien in het Museum of Modern Art.





GEESTVERRUIMEND
Met al dat oogverblindende visuele geweld, inclusief de bloedmooie Jennifer Lopez, zou je haast vergeten dat het scenario weinig voorstelt. Maar wat geeft dat; in de meeste vreemde dromen zit ook geen verhaallijn. Je hebt in ieder geval je ogen wagenwijd open (waarschuwing: pupilverwijding kan voorkomen!) bij het zien van The Cell.
En kids, het gebruik van geestverruimende middelen is absoluut niet meer nodig na het verlaten van de bioscoop.

Nu in de bioscoop



Snatch

Tarantino move over want Guy Ritchie is de man! Eerst maakte de Engelse regisseur een hit met Lock, Stock & Two Smoking Barrels, daarna schonk ie Madonna zoon Rocco en nu komt ie met de geestigste misdaadfilm sinds tijden: Snatch.

DIAMANTENROOF
Een stelletje nare gangsters, een paar domme onderwereld gasten, een joodse maffiabaas, een diamantendief met een gokverslaving, een gestoorde Rus en een Ierse zigeuner met een onverstaanbaar accent (Brad Pitt!), en niet te vergeten een reusachtige diamant en een hond; ziedaar de hoofdfiguren uit deze zeer humorvolle misdaadfilm waarin een diamantenroof volledig in de soep loopt.

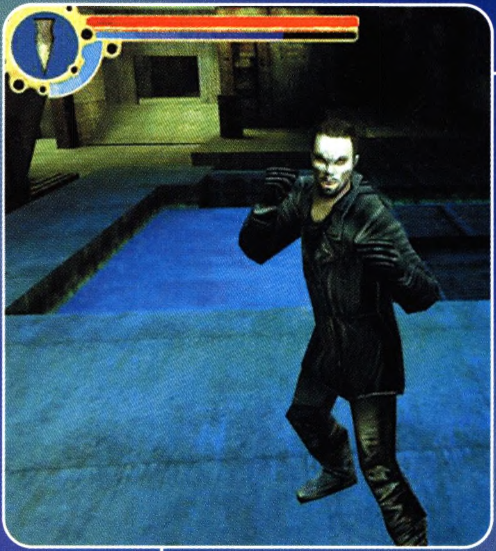
DOPE
Guy Ritchie speelt in Snatch met beelden, met taal en een internationale cast van ijzersterke akteurs.
Sweetheart Madonna komt ook nog een keer langs, de track Lucky Star staat onder een van de gewelddadigste scènes uit de film.
Snatch zal voor Ritchie doen wat Pulp Fiction voor Tarantino heeft gedaan. Hopelijk treedt Ritchie verder niet in Tarantino's voetsporen en blijft hij ook na het succes van Snatch dope films maken.

9 november in de bioscoop

Power Spy

Hij komt er toch; het multiplayer game gedeelte voor Heavy Metal F.A.K.K.2. Deze gratis add-on kun je gewoon vanaf de website downloaden. Is dat nog eens aardig van Ritual Entertainment. Dat Electronic Arts momenteel goed boert, bleek wel uit hun housewarming party tijdens de ECTS. Ze hebben een nieuw pandje gekocht, zo'n beetje helemaal van glas en alles super high tech. Waar FIFA, C&C, The Sims en F1 2000 allemaal niet goed voor zijn. Microsoft wilde er nog niet al te veel over vertellen, maar tussen neus en lippen door begrepen we dat hun PC-games binnen een paar jaar helemaal met de stem te bedienen zijn. Zal me een gekwebbel op de redactie worden. Het Oostenrijkse JoWood (Traffic Giant) heeft een contract gesloten met de designer van The Settlers. Als dat maar geen sim wordt met mannetjes in lederhosen, waldhoorns en paarse koeien. Onze eigen Nederlandse mannen van LostBoys Interactive gaan twee PS2 games voor Sony maken en een Xbox-spel. Het wordt nog wel eens wat met ons. Zou er al een Pieter van de Hoogenband patch van het Internet te halen zijn voor Sydney 2000? Codemasters gokt de komende maanden helemaal op de racetitel Insane. Nu, wij zijn bijna insane van het wachten op Colin McRae 2 voor de PC. Topmaandje voor John Romero, vier weken langs niets over hem gelezen. Op die lachwekkende advertentie in een Nederlands gamesmagazine na, waarin Eidos Daikatana aankondigt als 'de shooter die het genre veranderde'. Ha ha! Strak uit Japan, de prognose in de console-wars: PlayStation 2: 74%, Gamecube: 11%, Dreamcast: 8%, Xbox: 7%. Ja, en Mark gaat dit jaar Wimbledon winnen, Dré wordt burgemeester van Amsterdam, J.J. doet mee aan de Sterkste man van Nederland en Bjørn schrijft de hele PU vol. Moby doet de muziek voor de nieuwste FIFA-game. Daar zijn we helemaal down mee. In Engeland verkozen tot een van de slechtste games op de Dreamcast: Plasma Sword: Nightmare of Bilstein. En de titel klonk nog wel zo veelbelovend. Lara is toch wel een beetje een... laten we het netjes houden, game-prostituee. Eerst zou ze stoppen, toen wilde ze het nog wel een keertje op de PC doen en nu de Xbox zo vet betaalt, gaat ze ook met Microsoft in zee. Met Ed gaat alles momenteel goed. Zijn ribben zijn zodanig hersteld dat hij weer racegames kan spelen. Alleen het rijden met een Force Feedback stuur gaat nog wat lastig. Laat de mooiste PS2 game die we op de ECTS zagen, nu net Madden NFL 2001 van EA zijn. Ja, daar hebben we hier wat aan. De Amsterdam Admirals trekken al nauwelijks volk. B17: Flying Fortress van Hasbro is bijna uit. J.J. heeft zijn flightstick al weer aan z'n bureau vastgemaakt. De Duitsers zijn gewaarschuwd!

PowerNews



Buffy The Vampire Slayer

Het spel rond onze geliefde babe with a bite is helaas vertraagd. Als we het goed hebben begrepen moet Buffy The Vampire Slayer nu in het eerste kwartaal van 2001 uitkomen en dan niet alleen op je PC, nee ook de Dreamcast bezitters kunnen gaan genieten van deze demonen- en vampieren game vol magische en spannende events.
"Donker, geweldadig en spooky", zo benoemd developer The Collective de game. Tijdens de produktie worden ze overigens strak in de gaten gehouden door de makers van de originele televisieserie. En daar zijn wij wel down mee, want zo wordt een goed eindresultaat toch iets waarschijnlijker.

Baldurs Gate II op de DC?

Volgens de geruchtenmachine heeft Sega op de Tokyo Gameshow aangekondigd dat Baldurs Gate II op de Dreamcast zal verschijnen!
Huh? Nou ja, we kijken hier nergens meer van op want met de tegenwoordige kruisbestuiving komt zo'n beetje iedere game op elk platform uit.
What's next, Tetris op de Xbox? GT2000 op de Game Boy? Diablo 2 op PS2? Het moet toch niet gekker worden...



First-Person shooter op GBC

De eerste 3D first-person shooter voor de GBC is een feit. Het spel heet Tyrannosaurus Tex en had oorspronkelijk in april al door Eidos gereleased moeten worden.
Verwacht geen Quake of Wolfenstein 3D, het is en blijft echter wel een erg verrassend produkt voor de kleine handheld van Nintendo.
Ontwikkelaar Slitherine Software claimt dat deze shooter, waar je onder ander op diverse dino's mag knallen, eind dit jaar in de winkel ligt.



ZWART-WIT perikelen

Wat een gedoe met Black & White. Volgens Lionhead is men door nog meer uitvoerige in-house testen achter op schema geraakt. Een slap smoesje, wat ons betreft. Men wil de game natuurlijk pas uitbrengen als het allemaal wat rustiger is in de markt en niet rond de Kerstperiode wanneer alle games snoeihard moeten vechten om plankruimte in de shops.

De voortdurend uitgestelde godsim PC game komt dus ergens begin 2001 uit. B&W komt trouwens ook op Dreamcast én op de PSone. Bij die laatste versie zal er een muis worden bijgeleverd, anders kun je het spel niet spelen. Lekker vaag.

ews

Meer diepgang in Doom 3

Doom 3 komt er dan eindelijk aan. Nou ja, het duurt nog wel tot 2002. We weten inmiddels ook waarom het nog zo lang duurt: John Carmack van ID wil bij Doom 3 namelijk alle nadruk op het verhaal leggen en dus op de singleplayer experience.

Dat moeten we dus nog zien, want bij Quake III Arena had onze rossige vriend ook een kant en klaar ijzersterk verhaal klaarliggen. Maar omdat daarna de nadruk zo erg op het multiplayer aspekt ging liggen, is zijn idee weer snel geskipt.

Dus, diepgang in Doom? Doomgang? We wachten het af.

ECTS-Awards



Het is inmiddels een vertrouwd beeld, de ECTS-awards die Power Unlimited namens de hele Benelux elk jaar op de ECTS in Londen uitreikt aan de makers van het meest succesvolle spel van het afgelopen jaar. Winnaar op consolegebied was dit keer Sony met Gran Turismo 2.

Voor de PC werd de prijs in de wacht gesleept door Electronic Arts en dat verbaasde ons niet echt, gezien de populariteit van The Sims bij jullie.

Xbox plaagt PS2

Het leven is hard, tenminste voor de PS2 puristen want pas geleden is bevestigd dat er zowel een Silent Hill áls een Metal Gear Solid game voor de Xbox in produktie zijn. Developer Konami heeft toegegeven dat de MGS game gebaseerd zal zijn op MGS2: Sons of Liberty. Met andere woorden, MGS2 is niet meer alleen exclusief voor PS2.

En alsof dat nog niet genoeg is, zal er ook een Crash Bandicoot game op de Xbox uitkomen, voorheen eveneens een Sony only mascotte. Ai, ai, ai dat vindt Sony vast niet leuk.



Power op de HCC-dagen

Vrijdag 24, zaterdag 25 en zondag 26 november wordt weer de jaarlijkse HCC-beurs georganiseerd. Uiteraard ontbreekt Power Unlimited niet tussen al dit computergeweld. Kom gerust langs en maak kennis met de makers van Power Unlimited. Al je vragen en suggesties zijn van harte welkom.

De beurs is geopend tussen 10 en 17 uur in hal 7 tot en met 12 van de Jaarbeurs in Utrecht.

Nieuw Dune spel in de maak

Het voor ons totaal onbekende bedrijfje WideScreen Games werkt momenteel hard aan een aktie-adventure dat zich afspeelt in het Dune-universum.

Het spel verschijnt aan het einde van 2001. De game gaat Frank Herbert's Dune heten en zal verschijnen voor zowel PC als PS2. Laten we hopen dat de Franse publisher Cryo Interactive er nu eindelijk eens geen saai point and click adventure van maakt. De game heeft overigens behalve de sfeer en de achtergrond niets te maken met de twee klassieke Dune-titels van Westwood.

Vliegen op de PS2

Bij PlayStation denk je niet zo snel aan een flightsim maar toch is Activison er eentje aan het klaarstomen voor de PS2.

Hoewel, de nadruk zal liggen op aktie en je krijgt veertig mission based opdrachten voor je kiezen. Toch zul je weldegelijk aan je vliegtechnieken moeten gaan sleutelen, je kist optimaal moeten afstellen en bonussen moeten behalen voor stuntmanoeuvres. Oh ja, de game gaat Sky Odyssey heten.

Xbox

Toen Microsoft ons uitnodigde om naar Londen te vliegen voor een spectaculaire aankondiging over de Xbox, hoefden we niet lang na te denken. Uiteraard hoopten we het apparaat ook daadwerkelijk te kunnen zien, liefst zelfs in werking.

Helaas bleek dat echter iets te veel (of beter gezegd: te vroeg) gevraagd. In een uitermate hip Internetcafé konden we via de satelliet luisteren en kijken naar wat een Microsoft-persoon in San Francisco op dat moment live te vertellen had.

Dat Microsoft de kunst verstaat om zelfs van geen nieuws toch nieuws te kunnen maken, bleek toen de definitieve naam van de nieuwe console bekendgemaakt werd: Xbox. Wel nieuws was het nieuwe logo, dat onder de tientallen aanwezige journalisten gemengde gevoelens opriep. Maar goed, over smaak valt niet te twisten.

Leuker werd het toen de namen van de gameontwikkelaars geopenbaard werden die aangekondigd hebben games voor de Xbox te gaan ontwikkelen. Meer dan 150 bedrijven ondersteunen namelijk nu al de Xbox. Opmerkelijk was echter het ontbreken van Electronic Arts en Square (en Davilex, maar dat terzijde), die tot op het moment dat we dit schrijven nog niet getekend hebben. Maar op deze twee partijen na, hebben werkelijk alle bedrijven die we konden bedenken, hun vertrouwen in Microsoft uitgesproken.

Tot slot kregen we een filmpje te zien dat de kracht van de Xbox moest aantonen, en eerlijk is eerlijk: wat we te zien kregen, zag er indrukwekkend uit. Dat dit echter geen maatstaf is voor de kwaliteit van de games toont de PS2 op dit moment wel aan.

Voor de laatste stand van zaken: *www.xbox.com.*

Volgend nummer

We gaan weer naar het einde van het jaar, de periode waarin we altijd overspoeld worden met nieuwe titels. Hoewel iedere zichzelf respecterende gamespublisher zich uit de naad zal werken om hun grootste titels voor de Kerst in de shop te krijgen, blijkt het elk jaar weer hondsonmogelijk om vooraf te voorspellen welke games het blad zullen halen, dus we beginnen er deze keer niet eens aan. Power Unlimited nummer 12 ligt op 20 november vol toptitels op je te wachten.

GIANTS
CITIZEN KABUTO

Planet Moon, de makers van het originele MDK, hebben weer een oogverblindend mooi, super lollig en compleet maf spel op stapel staan. Giants: Citizen Kabuto.

PLANET MOON

Er zijn maar weinig gameontwikkelaars als Planet Moon, de makers van het erg leuke en originele MDK dat als een van de eerste spellen een snipergun introduceerde. De opvolger, MDK 2, wilden ze niet maken en lieten dat aan BioWare over. Planet Moon was alweer bezig met een nieuw projekt: Giants: Citizen Kabuto. De game is al weer een tijdje in de maak en ook al weer tig keer uitgesteld maar deze keer heeft dat een puur menselijke oorzaak. De leadprogrammer en geestelijke vader van deze game is ernstig ziek. Interplay is heel relaxed en laat de man en zijn team lekker hun gang en ze zien wel wanneer de game af is.

Gelukkig voor ons gamers duurt dat nu niet zo lang meer, want op het moment dat je dit leest, moet de game in bèta fase zitten. Pijnlijk detail is overigens dat de man achter deze game niet lang meer te leven heeft en dat Giants zijn laatste werk zal zijn…

RAZENDE REUS

Oké, genoeg gesnotter want er is ook reden tot jubel. Giants: Citizen Kabuto belooft namelijk een vreselijk leuke game te worden. Wahzzup? Het volgende; op een verre planeet ergens 'weetikveelwaar' wonen de mooie en magische Sea Reapers. Het is een vrouwenvolk van zilveroplichtende wezens die in alle rust hun dingen doen.

Tot op een dag boosaardige ruimtekolonisten de rust komen verstoren en de Sea Reapers wegjagen. De Sea Reapers pikken dit niet en vragen aan hun God een oplossing. Ze krijgen een wezentje toebedeeld dat uitgroeit tot een reus. Deze reus, de Kabuto, wordt enorm groot en gigantisch sterk. Ideaal om de indringers weer weg te kicken, zou je denken. Niet dus. De Kabuto flipt en keert zich zelfs tegen de Sea Reapers! Lekker dan. Het gevolg is dat de Sea Reapers gedwongen zijn in het water en vlak bij de kust te leven en daar zinnen ze op wraak. Ondertussen ontwikkelen de Sea Reapers allerlei magische krachten en wapens om zich tegen de indringers en de gestoorde reus Kabuto te verdedigen.

Maar dan komen er op een goede dag drie vriendelijke, cartoony ruimtereizigertjes (de Meccs) langs. Zij willen de Sea Reapers wel helpen en de game begint.

MECCS

Het aardige van deze game is dat ie is opgedeeld in een flink aantal levels die vervolgens weer in drie totaal afwijkende delen zijn opgesplitst. Vijftig procent speel je het spel als de drie Meccs, dertig procent van het spel speel je als Delphi, de jongste Sea Reaper en de rest als een reus om de strijd met Kabuto aan te gaan. Alle drie de delen spelen totaal verschillend, wat dus echt heel leuk is.

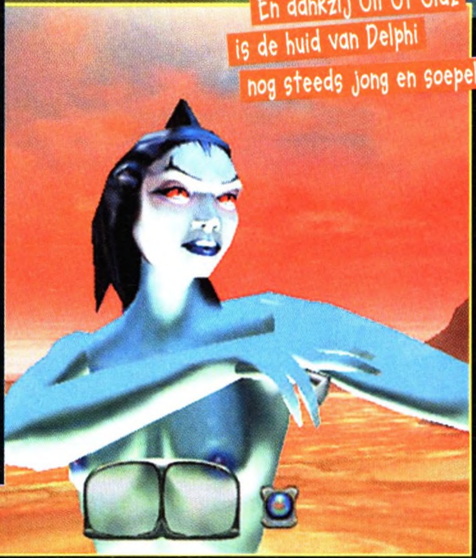
De drie Meccs hebben allerlei grappige wapens zoals sniperrifles, funky bommen en tekenfilmachtig schietgerei met de meest maffe uitwerkingen. Zo hebben ze bijvoorbeeld een 'treetrap' als wapen. Hiermee kunnen ze zich tijdelijk vermommen als boom en zo langzaam naar de vijand sluipen. Bovendien beschikken de Meccs over een jetpack waarmee ze



Had je wat, miezerige snotneus?



Even een andere gun pakken.



En dankzij Oil Of Olaz is de huid van Delphi nog steeds jong en soepel.

heel hoog kunnen vliegen. Dit jetpack is echter steeds beperkt bruikbaar, dus op een gegeven moment daal je weer. Toch kun je zo makkelijk van bergtop naar bergtop hoppen. Je bestuurt steeds één Mecc en de rest helpt je. Je kunt je andere twee maten wel commando's geven.

DELPHI

Later in het spel speel je Delphi, een jonge Sea Reaper die vindt dat er wat gedaan moet worden. Het mooie van Delphi is haar manier van verplaatsen. Ze is supersnel (graadje Roadrunner) en kan in een flits van bergtop naar bergtop teleporteren. Dit is visueel gemaakt door beelden van Delphi snel achter elkaar te plakken, zodat het echt lijkt alsof ze zich als een bliksemflits voortbeweegt. Heel cool.
Daarnaast heeft ze een hele reeks bogen die ijs-, water- en vuurpijlen kunnen afschieten. Ook een arsenaal aan weirde spreuken staat tot haar beschikking. Zo kan ze tijdelijk de tijd stilzetten en dan iedereen (die binnen bereik van die spreuk staat) eenvoudig uitschakelen.
Delphi ziet er topless, met zilveren huid, magische wapens en haar ongekend snelle manier van voortbewegen zeer speciaal uit!

KABUTO

De kers op de slagroom is het spelen van een Kabuto-kloon want alleen als tweelingbroer van Kabuto kun je de gemene reus zelf aan. Sowieso is het erg hilarisch om als een Godzilla dorpjes plat te stampen en over bergketens heen te jumpen alsof het hoopjes zand zijn.
Kabuto is echt fantastisch vormgegeven, kan alles wat hij tegenkomt oppakken en menig beest of tegenstander tussen zijn gigantische kaken fijn malen.

MULTI-PLAYER

De multiplayer voegt nog eens een hele extra dimensie toe aan deze toch al zo leuke game. Je moet hier kiezen wie je gaat spelen en per wezen dat je kiest ontstaat er een unieke taktiek. Kies je de Meccs dan moet je echt een basis gaan opzetten en een beetje aan real-time strategy doen. Hierbij word je geholpen door Smarties die allerlei workshops en tools voor je bouwen.
Als Sea Reapers richt je je meer op het vergaren van spreuken en speciale pijl & bogen en ben je natuurlijk de snelste van de drie.
Als Kabuto kun je alles en iedereen proberen plat te walsen, al ben je wel traag. Je kunt echter in multiplayer een baby Kabuto kweken om voor nog meer mayhem te zorgen. Dit zal met name on-line voor heel wat komische gevechten gaan zorgen als iedereen zijn geliefde karakter kiest.

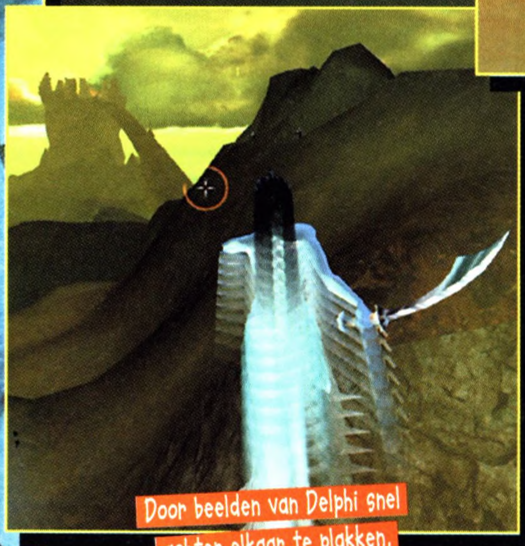

Mecc met een Smartie op de rug.


Niemand wil met me spelen!


Delphi met één van haar magische bogen.


Handig, die jetpacks!


Werk in uitvoering.


Door beelden van Delphi snel achter elkaar te plakken, lijkt 't alsof ze als een bliksemflits beweegt.


Ja, daar heb je niet van terug hè?

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Planet Moon
Distributeur: Infogrames
Verwacht: 4e Kwartaal 2000

Giants is mooi, leuk, origineel, afwisselend, grappig en totaal niet met een andere game te vergelijken. En dat alleen dwingt al respekt af in een tijd waarin sequels en klonen de dienst uitmaken.
JAN

TIF
THIS IS FOOTBALL 2





Kansloze sliding.



Keep staat voor lul door deze mooie krul.

In deel 1 van This is Football was naar mijn idee heel wat voor verbetering vatbaar. Eens kijken of men de woorden van Holland's grootste voetbalspecialist (kuch, kuch) een beetje serieus genomen heeft.

HET UITERSTE

Nadat ik van de bèta versie de bijbehorende handleiding gelezen had, kreeg ik in ieder geval het idee dat men bij Sony z'n stinkende best doet om de opvolger van This Is Football een goed geolied voetbalspel te laten worden.
Het feit dat het hoofdstuk 'new & improved features' liefst twee volle A4-tjes in beslag nam, wil toch wel zeggen dat ze met deel 1 niet echt tot het uiterste gegaan zijn en dat ze dat nu (hopelijk) wel doen.
Er lijkt vooral behoorlijk aan de gameplay gesleuteld te zijn. Een aantal noemenswaardige punten: een nieuw passing mechanisme dat de game vloeiender moet maken, een nieuw shooting systeem, wat onder andere leidt tot meer gevarieerde goals en verbeterde AI van de CPU.
Wat de graphics betreft, zijn de schaduwen van de spelers beter uitgewerkt, de tenues geupdate en worden er een stuk of 53 nieuwe motion captured cut scenes in de game verwerkt.
Ten slotte nog een aantal nieuwe features, zoals de Full Season mode, waarin je je kunt kwalificeren voor Europese clubkampioenschappen, nieuwe toernooien, zoals de wereldbeker voor clubs, de UEFA Cup en vele andere. Ook zijn er nu Classic clubteams en kun je zelfs met schoolteams op een pleintje spelen.
In totaal zijn er iets meer dan 320 internationale en clubteams en zijn er enorm veel modes die pas vrijkomen nadat je een bepaalde prestatie hebt geleverd.
Nou, met dit alles ben je in ieder geval wel een seizoentje bezig.

R3 VOOR STRATEGIE

Rest natuurlijk de vraag of TIF 2 met al die nieuwe opties en verbeteringen ook daadwerkelijk lekker speelbaar is. Wel, ook al was 'ie nog niet helemaal af, ik kon toch een meer dan behoorlijk beeld krijgen van deze game.
Zo was de bediening wel eventjes wennen (zal misschien wel komen doordat de ISS Evolution-controls in mijn geheugen gegrift zijn), maar kreeg ik deze na een paar oefenpotjes toch wel redelijk onder de knie.
De nieuwe schijnbewegingen zijn erg handig en koppen, (steek)passes geven en schieten, ging me na verloop van tijd ook steeds beter af.
Een handig nieuwigheidje is trouwens het gebruik van de rechter analoge stick, waarmee je je strategie kunt veranderen door deze een, twee of drie keer in te drukken. Je kunt dus tijdens het spelen vier verschillende strategieën toepassen. Nice.

POTENTIE

Ondanks al deze op het eerste gezicht fantastisch lijkende toevoegingen, zijn er toch punten waar ik niet zo tevreden over ben.
Zo vind ik de spelers nog steeds niet al te fraai vormgegeven en is de gamesnelheid in mijn ogen veel te hoog. De bal krijgt vaak de snelheid van een dolgedraaide flipperkastbal.
Ook vind ik bepaalde physics in het spel niet bijster goed uitgewerkt; sommige knallen die in het net belanden, stuiteren er net zo hard weer uit en een ongelooflijke poeier op de paal rolt soms met een slakkengangetje terug het veld in. Hmmm, vreemd.
Wellicht dat aan deze punten nog gewerkt wordt door de makers. Zou wel zo verstandig zijn, anders zal de grote schare voetbalfans weer net zo makkelijk teruggrijpen naar het bekendere werk als FIFA en ISS. En dat zou zonde zijn, daar TIF 2 behoorlijk wat in huis heeft.



De bekende fiets-trap.



Die gozer ken ik ergens van.

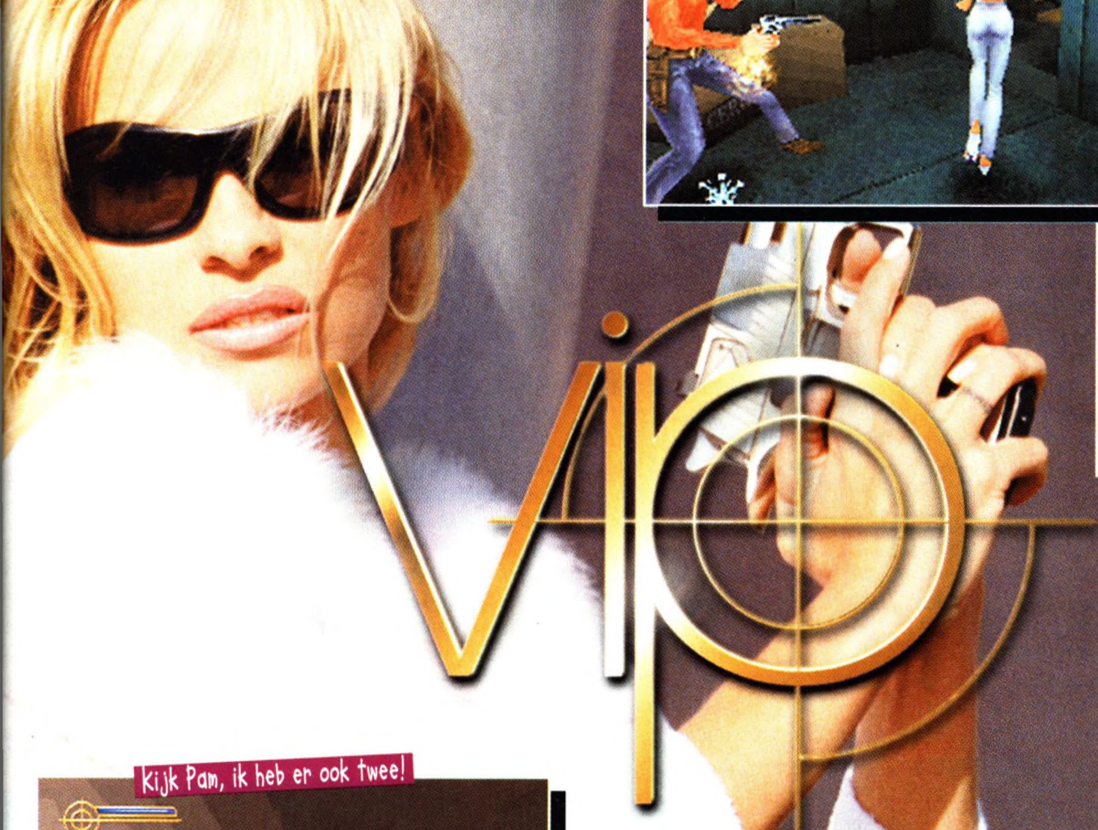


Mond dicht anders is het grashappen.

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Wordt verwacht: Eind 2000

Als Sony sommige in-game onderdelen zoals de gamespeed nog wat aanpast, kan het met This Is Football 2 best wel wat worden.
SKATE





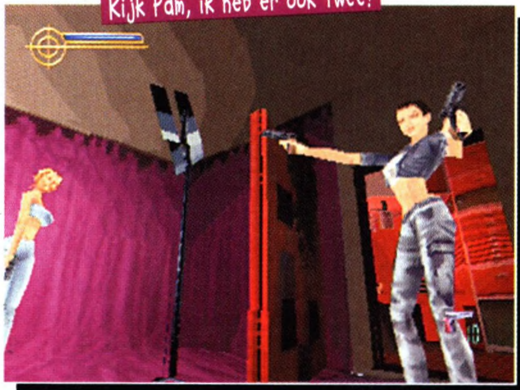
Pas op Pammie, die schoft wil je van achteren te grazen nemen!



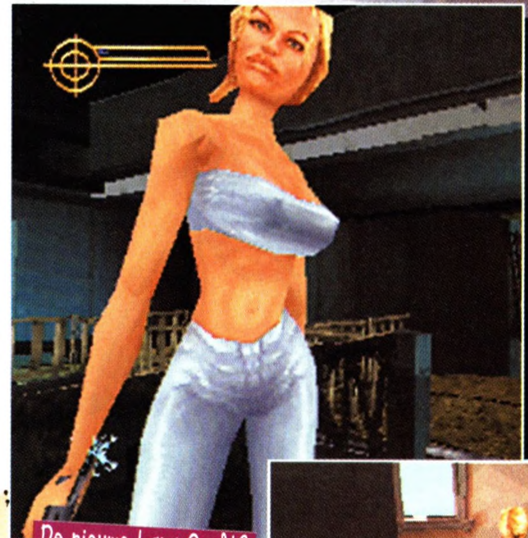
De heren zijn duidelijk van hun stuk.



In stijl de aktie tegemoet.



Kijk Pam, ik heb er ook twee!



De nieuwe Lara Croft?



Ga maar, ik dek je reet wel.

Pamela Anderson in een game, dat kan interessant worden. We kunnen alvast beginnen met het noemen van twee sterke punten...

HAHAHAHA

Eerlijkheid gebied mij te zeggen dat ik niet echt hoge verwachtingen heb van deze game. Kijk, Tomb Raider heeft ondertussen bewezen dat er wel degelijk goede games zijn te maken met babes in de hoofdrol maar als ik dan Pamela en game in één zin tegenkom, schiet ik gelijk in de slappe lach, helemaal als de game naar de gelijknamige serie is vernoemd: VIP.

BOOBWATCH

We kennen Pam natuurlijk allemaal van Baywatch waarbij menige kerel voor de buis lag te kwijlen als er weer slomo beelden van een huppelende Pam langs de kustlijn werden vertoond die weinig aan de verbeelding overlieten. Ze was blond, had grote tieten en haar dialogen bevatten niet al te moeilijke woorden, kortom het stereotype van een dom blondje.
Momenteel speelt ze de hoofdrol in een nieuwe serie, VIP genaamd, die wordt uitgezonden door Veronica en in Amerika een enorme hit is. Ik weet niet of jullie de serie kennen, maar het is echt nog slechter dan Baywatch. Dan heb ik het natuurlijk over de inhoud van de serie, kijk over het visuele genot hoor je mij niet klagen maar je neemt na het kijken van de serie je vriendin of je moeder ook niet meer serieus. De dames zien er allemaal stuk voor stuk uit om te verslinden, crossen in de meest exotische wagens en hebben het verstand van een zachtgekookt eitje, precies zoals mannen het willen hebben, toch?

BODYGUARD

Het verhaal van VIP is als volgt, Vallery Irons (Pamela) komt naar het warme Californië om beroemd te worden. Het pakt alleen iets anders uit en ze bevrijdt een of andere beroemde ster uit de handen van een geflipte fan. De ster maakt van Vallery een bodyguard en om een lang verhaal kort te maken komt Val bij een in lijfwachten gespecialiseerd bedrijfje terecht.

RONDINGEN

VIP is een Tomb Raider-achtige game waarbij jij in de huid van Vallery Irons kruipt. De versie die wij op de redactie hadden was een work in progress en er moet nog een hoop aan gedaan worden, al zagen de rondingen van Pam er wel erg goed uit, voor een figuurtje dat uit polygonen is opgebouwd welteverstaan. Over de gameplay kan ik nog weinig zeggen omdat het voor mij en de rest van de redactie volstrekt onduidelijk was wat nu precies de bedoeling was. Je hebt een gun tot je beschikking en een soort magische kracht om je vijanden in ijs te veranderen. Verder kan je niet veel meer dan schieten en een beetje kontwiegend wandelen en lachwekkend op hoge pumps sluipen, klauteren was er niet bij. Wat echter wel opviel was dat Ubisoft een soort van TV-feel wil overbrengen op de gamer. Meerdere malen versprong de camera naar een vaste camera die je bewegingen volgde. Je loopt dus een kamer in en je wordt vanaf het terras gefilmd. Op dit moment werkt dit allemaal nog niet optimaal omdat je niet ziet waar je loopt en wat er om je heen gebeurt.
Kortom, Ubi Soft heeft nog een hoop werk te verrichten om hier een respectabele game van te maken.

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Fabrikant: Ubi Soft
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288807

De laatste tijd nemen de dames in gamesland steeds meer de touwtjes in handen. Is het gedaan met de robuuste helden van weleer en wordt Pamela een echte heldin die in de voetsporen van Lara Croft treedt? Ik heb zo m'n twijfels.
JEROEN


Headquarters.


Hidden & Dangerous; ook voor de treinliefhebbers.


Dit schip kun je van binnen bekijken.

Hidden & Dangerous was ondanks de vele bugs toch een hele toffe game. We waren hier op de redactie dan ook erg blij toen het vervolg werd aangekondigd.

BETERSCHAP

Het originele Hidden & Dangerous kreeg nogal wat kritiek. De vele bugs waren voor sommige persmuskieten genoeg om het spel de grond in te schrijven. Daarnaast was een ander deel van de pers zeer enthousiast over deze Commandos-achtige game in glorieus 3D. De gameplay was dan ook erg opwindend. Het Tsjechische Illusion Softworks is bezig met de opvolger en heeft beterschap beloofd. Niet alleen zal hun game stabiel en compleet afgerond de deur uitgaan, maar bovendien gaat deel 2 er ongekend mooi uitzien. Voor H&D 2 gebruikt men dezelfde engine als voor Mafia, en als je weet dat ze in Mafia hele steden real-time tot leven gaan wekken…

TWEE MANIEREN

H&D 2 speelt zich af in dezelfde periode als het originele spel, de periode 1940 – 1945 dus en je speelt weer een team van de British Army Special Units.

Het leuke aan deze game is dat je hem op twee manieren kunt spelen. De eerste is de 'Original' mode. Je speelt de missies met een team van vier en probeert er steeds het beste van te maken. De andere is de Story mode. Hierin speel je dezelfde missies maar staat één Commando (Gary) als hoofdpersoon centraal. De andere teamleden komen en gaan en kun je ook besturen en opdrachten geven, maar de meeste aandacht zal uitgaan naar je held. Met deze speeloptie voel je je wat meer betrokken bij de hoofdpersoon en gaat het verhaal automatisch iets dieper. Gamers die teamplay en samenwerking zo leuk vinden, zullen daarentegen voor de oorspronkelijke manier van spelen kiezen. De teamleden die Gary met zich meeneemt hebben verschillende kwaliteiten. De een is expert in explosieven de ander kan weer goed snipen. Sommige soldaten kunnen ook zwemmen, terwijl andere meteen verdrinken als ze in het water vallen en er zullen ook missies zijn waarbij je juist allerlei sneaky onderwater aktiviteiten moet uitvoeren.

MISSIES

In totaal krijg je 23 complexe missies voor je kiezen, verdeeld in negen campagnes. De verschillende landschappen, alsmede de diverse manieren om een opdracht te voltooien, blijven gehandhaafd. De missies zullen wederom geënt zijn op historische gebeurtenissen, al mochten de programmeurs hun fantasie de vrije hand laten en eigen events bij de missies verzinnen.

Tijdens de missies zul je soms cruciale beslissingen moeten nemen die later weer van invloed kunnen zijn. Als je bijvoorbeeld te opvallend slachtoffers maakt, zal de bewaking in een volgende missie wel eens verdubbeld kunnen zijn. Je hoeft dan ook lang niet iedereen te killen. Gevaarlijke situaties omzeilen is soms ook een optie en soldaten overmeesteren en opsluiten is eveneens mogelijk.

Verder is het richten (in het eerste dele was daar nogal wat commentaar op) wat makkelijker gemaakt. Dit heeft wel tot gevolg dat je nu minder snel in één keer iemand neer kunt halen en dat de vijand ook beter kan mikken.

Natuurlijk ga je weer lekker op reis en kun je rekenen op missies in Engeland, het besneeuwde Noorwegen, Afrikaanse woestijnen, de Birmaanse jungle en nog veel meer interessante plekken op deze aardkloot.


Was 't nog maar zomer.


Weer een blokkade-aktie?


Pikke

HIDDEN &



...t ziet er ongeveer zo uit.



Gedetailleerd puin.

Power RAPPORT

PC CD-ROM/ PS2
Fabrikant: Illusion Softworks
Distributeur: CD Contact Data
Verwacht: 1e Kwartaal 2001

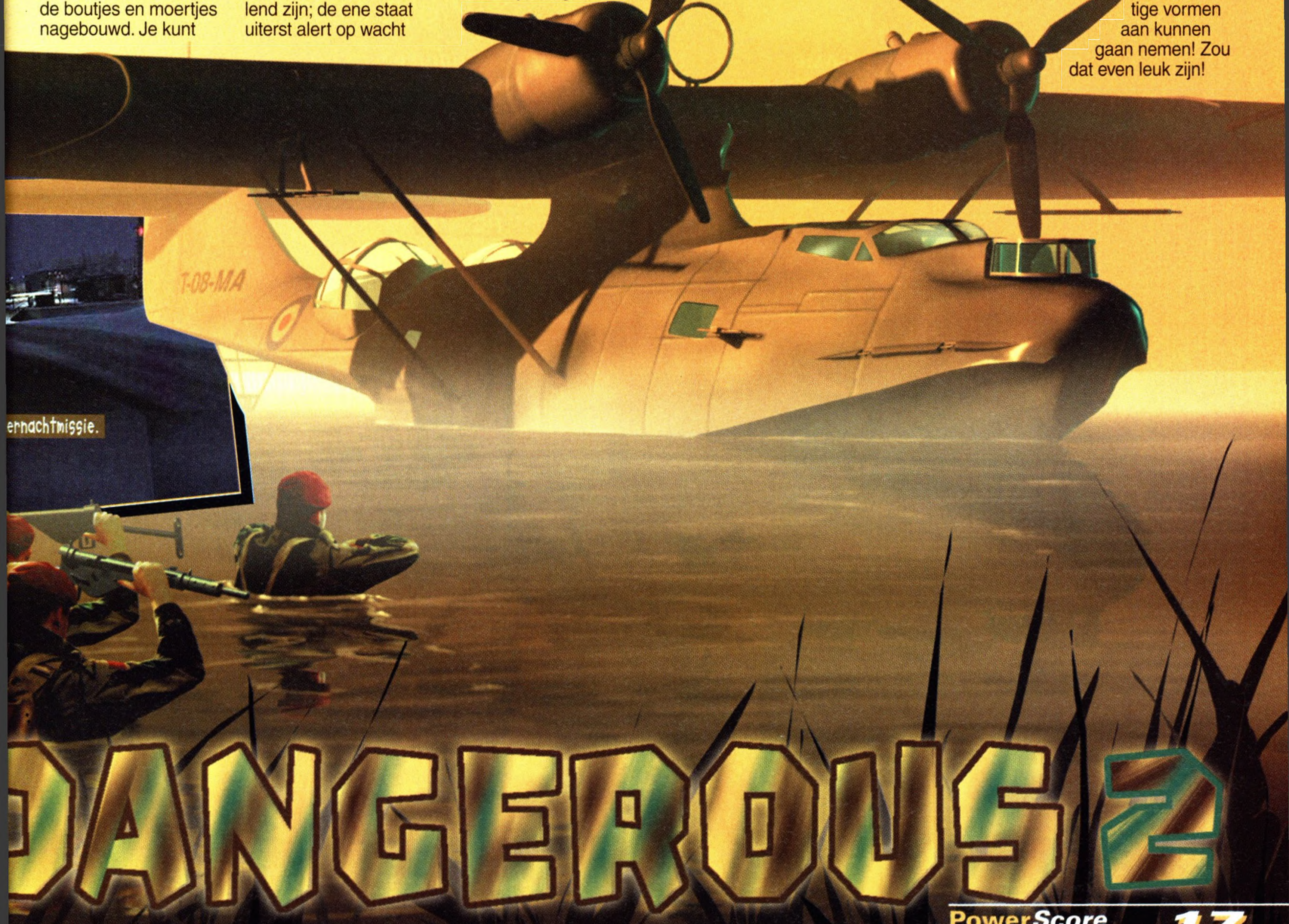
Hidden & Dangerous 2 is op papier een klapper. De minimum specs liegen er niet om, te weten een Pentium II 400, maar als je 'the best' wilt hebben, zul je met de juiste ondersteuning moeten komen. We volgen deze veelbelovende game op de voet.
JAN

INTERAKTIE & REAKTIE

H&D 2 moet zo waarheidsgetrouw mogelijk overkomen.
Dat probeert men onder andere door mooie graphics met realistische omgevingen neer te zetten en dat schijnt aardig te lukken. Zo hebben ze bijvoorbeeld een heel marineschip met alle vertrekken en kamers tot op de boutjes en moertjes nagebouwd. Je kunt dus in dat schip rondlopen, wat werkelijk uniek is.
Ook de interaktie is aanwezig. Zo kun je elk voertuig dat je tegenkomt gebruiken om je te verplaatsen; jeeps, tanks maar ook vliegtuigen en bootjes kunnen je helpen op je route.
De reaktie van soldaten zal tevens verschillend zijn; de ene staat uiterst alert op wacht terwijl de andere wat staat te suffen. Schiet je bijvoorbeeld richting zo'n half ingeslapen guard, dan schrikt hij op en zoekt snel naar een wapen.
De AI van de soldaten zal stukken hoger liggen in vergelijking met het origineel. Tegenstanders kunnen in hun eentje reageren of om versterking vragen. Ook dekking zoeken, zich dood vechten, vluchten, zich overgeven en ga zo maar door, behoren tot de mogelijkheden. Dat komt omdat alle soldaten aparte kenmerken hebben, net zoals de verschillende teamleden waarmee je de missies volbrengt.

MULTI-PLAYER

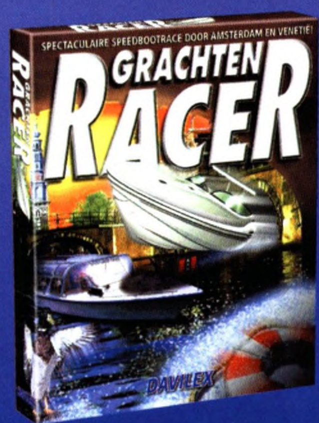
Ook multiplayer krijgt een volwaardige plaatsje in H&D 2. Er komen aparte multiplayer maps waarin King Of The Hill, Deathmatch en Capture The Flag gespeeld gaan worden. Er komen tevens meerdere nog onaangekondigde multiplayer games bij. In totaal zullen er een stuk of negen verschillende manieren zijn om elkaar via een netwerk of het internet te bestoken. Doordat je kunt kiezen uit een hele reeks van eigenschappen bij het samenstellen van je commando (stealth, zwemmen, bommen, snipen, kleine vuurwapens et cetera), zou H&D 2 online nog wel eens Team Fortress achtige vormen aan kunnen gaan nemen! Zou dat even leuk zijn!



...ernachtmissie.

FREE RECORD SHOP GAMESMONTH

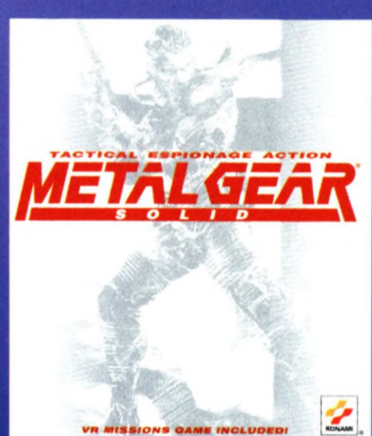
POWERED BY TMF



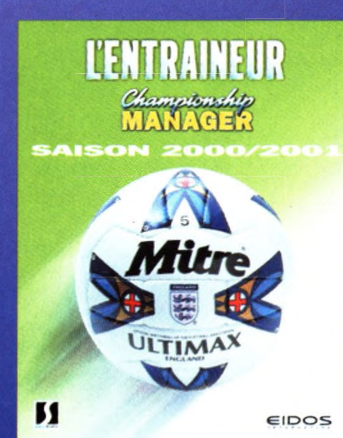
GRACHTENRACER PC
ALLEEN BIJ FREE RECORD SHOP
44,95



COMMAND & CONQUER RED ALERT 2 PC
ALLEEN BIJ FREE RECORD SHOP
MET EXCLUSIEF RED ALERT 2 T-SHIRT



METAL GEAR SOLID PC
ALLEEN BIJ FREE RECORD SHOP MET
GRATIS OFFICIAL STRATEGY GUIDE t.w.v. 29,95
ENGELSTALIG



CHAMPIONSHIP MANAGER 2000-2001 PC
ALLEEN BIJ FREE RECORD SHOP
89,95

free record shop
SIMPLY THE BEST

DE GAMESMONTH IS VAN 26 OKTOBER T/M 2 DECEMBER.
VOOR PREMIUMS EN AANBIEDINGEN GELDT OP=OP!

www.FreeRecordShop.nl

GRAN TURISMO THE REAL DRIVING SIMULATOR 2000

Je kunt rustig stellen dat GT 2000 de PlayStation 2 op de ECTS gered heeft. Temidden van een grote berg middelmatigheid liet de roemruchte racer vrijwel als enige zien waartoe de nieuwe console van Sony in staat is.


Gelikte aktie.


Ja, de remmen werken ook.



De concurrentie moet voorlopig in het stof bijten.

HOOP

WipeOut Fusion, Tekken Tag Tournament, Sprint Cars, Oni, het zijn allemaal leuke en spannende games, maar ze verschillen in kwaliteit weinig of niets van het aanbod op de Dreamcast, terwijl die machine toch echt een stuk minder krachtig is. En de hype die Sony de laatste maanden rond haar nieuwe console heeft lopen opbouwen, gaf toch aanleiding om op meer te hopen.

Het is dat ik de kans kreeg om een half uur GT 2000 te bekijken, anders was er niets dan droefenis te melden geweest. Sony mag GT-bedenker Yamouchi echt heel erg dankbaar zijn voor dit kunststukje. Want GT 2000 laat momenteel echt als een van de weinige games zien wat voor onvoorstelbare kracht er in de machine van Sony huist. En dat geeft hoop voor de toekomst.

5000 POLY'S PER AUTO

Voordat je als GT-fan helemaal uit je dak gaat, Gran Turismo 2000 is absoluut geen compleet nieuw spel. Je kunt aan de andere kant gelukkig ook weer niet spreken van een regelrechte opgepoetste versie van Gran Turismo 2. Er zijn wel degelijk dingen veranderd, deels omdat de grotere processorkracht en geheugen van de PS2 dit toeliet, deels omdat Yamouchi nieuwe ideeën had en die nu al in het spel wilde verwerken.

Het eerste dat opvalt als GT 2000 opgestart wordt, zijn de ongelooflijk mooie graphics. Nu roep ik dit wel vaker in de PU, maar GT 2000 is grafisch gezien zo veel beter dan GT 2, dat het predikaat 'ongelooflijk mooi' eigenlijk nog te zwak uitgedrukt is.

Ik durf zelfs te beweren dat de wagens uit GT 2000 makkelijk kunnen wedijveren met de fraaiste bolides uit de PC versie van Need for Speed: Porsche 2000. Het is ook niet vreemd dat de wagens er zo fraai uitzien. Ze zijn uit maar liefst 5000 polygonen opgebouwd, terwijl de wagens uit GT 2 het met een magere 300 moesten stellen. Het modelleren van de wagens schijnt een heel priegelwerkje te zijn geweest. Konden de programmeurs bij GT 2 elke dag een nieuwe auto fabriceren, nu waren ze met elke wagen gemiddeld tien dagen zoet.

GT 2000 IS DE STANDAARD

Helaas heeft elk voordeel z'n nadeel. De langere produktietijd van de wagens zorgt er voor dat de uiteindelijke versie van GT 2000 (de versie die wij te zien kregen was voor 75% af) 'slechts' 150 verschillende wagens zal bevatten, en dat is voor GT-begrippen erg karig. Gelukkig bevinden zich onder de 150 wagens wel veel nieuwe modellen. De grafische pracht wordt ook veroorzaakt door het feit dat Yamouchi er in geslaagd

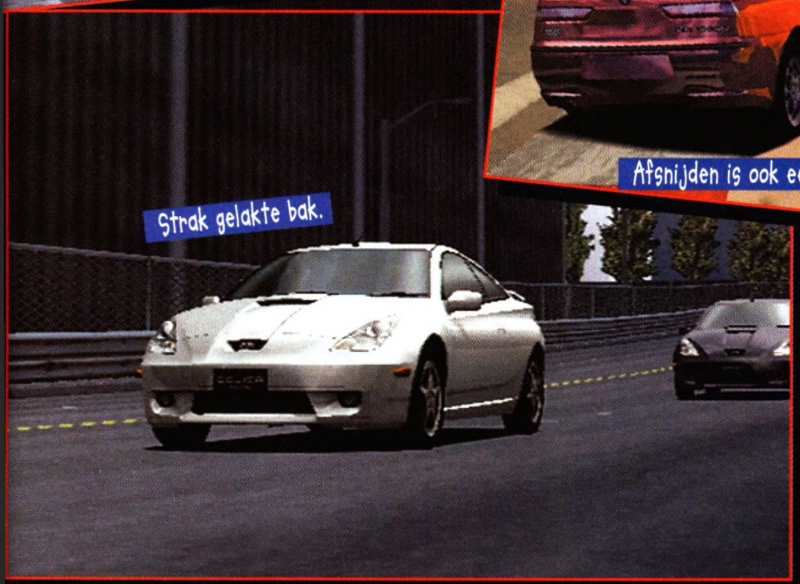


Gedetailleerd tot aan de achterlichten.


De een vindt ze verschrikkelijk, de ander prachtig.


De meeste auto's kennen we al uit GT 2.


Afsnijden is ook een vak.


Strak gelakte bak.


Je kunt de gierende banden bijna horen.


De precieze release datum is nog een beetje mistig.

is om de schermresolutie van de PS2 twee keer zo hoog te krijgen als bij de tot nu toe geproduceerde PS2 games, en dat merk je. De aktie op de baan glinstert en glanst je aan alle kanten tegemoet. De wagens maken bij het slippen prachtige rook- en stofwolken, de achterlichtjes branden, hemelse luchten lachen je toe en regen spettert op de weg. Meestal ben ik niet zo verzot op de Replay funktie, maar bij GT 2000 zat ik ademloos toe te kijken, te meer je de Replay mode helemaal naar je hand kunt zetten. GT 2000 zet in ieder geval op grafisch gebied een standaard op de PS2 neer die volgens mij nog geruime tijd onbereikbaar zal blijven voor andere developers. Tja, sommige gasten kunnen het gewoon en andere weer niet…

FORCE FEEDBACK

GT 2000 bevat dus 150 auto's en met die wagens kun je op vijftien tracks te keer gaan. Ik geef toe dat dit allemaal een beetje mager klinkt, maar ja, het is niet anders. Je kunt altijd nog beter drie GT-wagens en één GT-track hebben, dan een uurtje met Testdrive 6 spelen. De tracks zelf zijn mooi vormgegeven en zitten weer barstensvol lastig bochtenwerk en uitdagende lange stukken. Het racen wordt verder geoptimaliseerd door de aanwezigheid van een Force Feedback funktie. Ja, je leest het goed, GT 2000 kan met een hotsend en stotend stuurwiel gespeeld worden. Yamouchi moest en zou deze mogelijkheid in zijn nieuwe game verwerken. Rijden met een controller was volgens hem nog niet half zo leuk als rijden met een stuur en twee pedalen. Dat hij in zijn opzet geslaagd was, moest ik weten ook. Tijdens het interview bleef hij er maar op hameren. Of je ouders blij moeten zijn met deze nieuwe feature, valt te betwijfelen. Ik denk niet dat ze staan te juichen als jij het Force Feedback stuur aan hun glazen design salontafel vastklemt. Er zal dus wel een nieuwe bevestigingsmethode voor het PlayStation stuur gemaakt worden want om dat ding nu aan een bureau vast te maken, gaat wel wat ver. Je hebt die PS2 immers gekocht, omdat je (even) niet met een PC wilt gamen.

SCHADEMODEL?

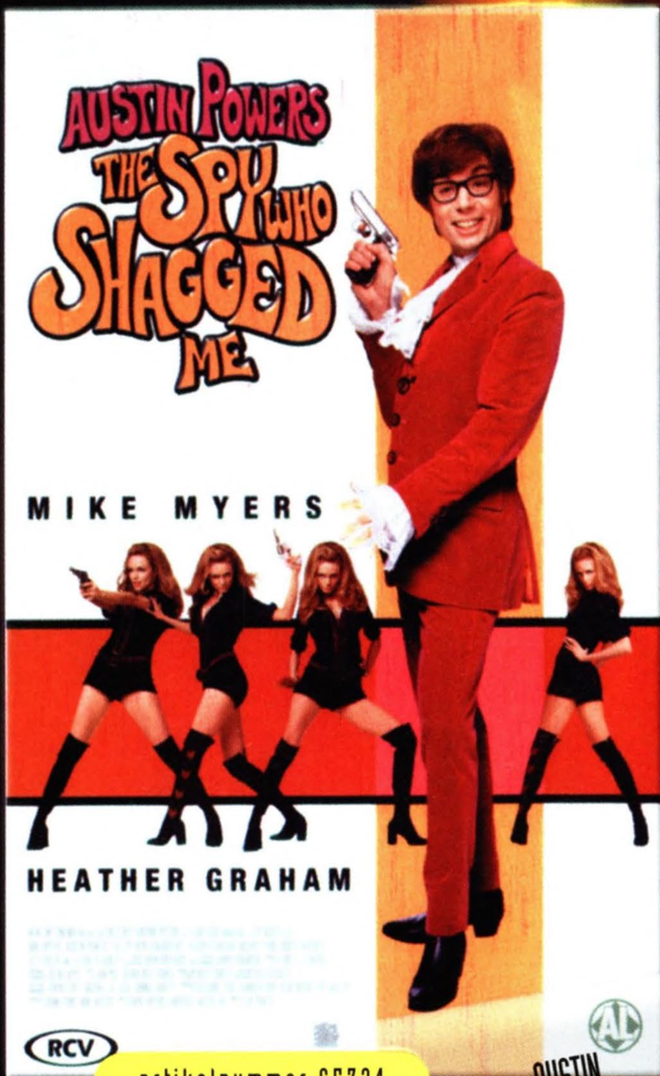
Alhoewel GT 2000 dus geen compleet nieuwe game is, denk ik dat elke PS2 bezitter dit spel straks toch moet gaan kopen. De timing is ten eerste perfekt, tegen de tijd dat GT 2000 in de winkels ligt (en dat duurt nog wel minstens een half jaar), is de PS2 vast wel wat in prijs gezakt. Ten tweede zorgt de gameplay weer voor ouderwetse fun en liggen de wagens subliem in de hand en op de weg. Slippen, door de bocht trekken, een tegenstander uitremmen, snijden, het is allemaal weer mogelijk. Het enige minpunt is het ontbreken van een schademodel. Omdat de programmeurs alle beschikbare polygonen al in de wagens hebben gestopt, was er niets meer over om de rondvliegende brokstukken en kapot spattende ruiten vorm te geven.
Als je denkt dat je in GT 2000 ongestoord kan gaan lopen beuken, dan heb je het echter goed mis. De schade wordt in de rijstijl verwerkt, want arcade-racen, daar heeft Yamouchi een hekel aan.
Ik kan zo nog wel een uurtje doorgaan, maar ik wil absoluut ruimte laten voor de prachtige screenshots van dit spel. Kijk en geniet…

Power RAPPORT

PLAYSTATION 2
Fabrikant: Polyphony
Distributeur: Sony
Verwacht: 2e Kwartaal 2001

GT 2000 is misschien als spel niet echt opzienbarend, het haalt op dit moment wel als enige game alles uit de PS2. Dit spel laat zien dat Sony iets heel moois heeft gemaakt. Nu maar hopen dat er nog meer types als Yamouchi rondlopen die er in slagen om de nieuwe machine echt te doorgronden. Anders heeft Sony een vet probleem.
J.J.

powersjop



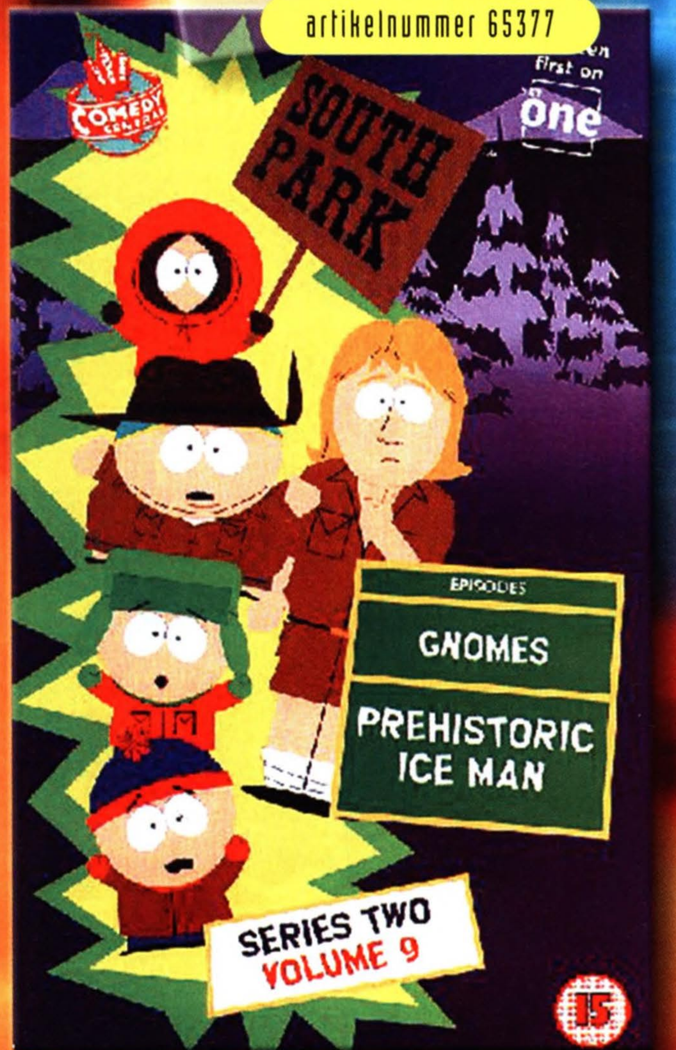
artikelnummer 65324

Yeah baby, yeah!
's Werelds hipste, grooviest en meest shagadelic geheim agent bindt de strijd aan met dr. Evil. Als deze kaalhoofdige superschurk geen astronomisch geldbedrag krijgt, dan blaast hij de aarde op. Om er zeker van te zijn dat Austin hem niet weer, traditiegetrouw, glansrijk verslaat, reist dr. Evil terug in de tijd naar 1969.

AUSTIN
Maak het juiste bedrag over op
rekeningnummer 9229
van VNU - Abonnementenservice
in Hoofddorp o.v.v. 65324 Austin Powers

SOUTHPARK
Maak het juiste bedrag over op
rekeningnummer 9229
van VNU - Abonnementenservice
in Hoofddorp o.v.v. 65377 South Park

artikelnummer 65377



FL. 25,- per stuk voor abonnees
FL. 29,95 per stuk
voor niet abonnees

BELLEN KAN OOK!
BEL NAAR 023-5566850 EN BESTEL

Alle aanbiedingen gelden zolang de voorraad strekt, dus OP=OP!!!



Opzouten met die apenstreken.



Draken houden niet van water.



Ankers uit!



Dat wordt een berehap, goed doorbakken.



Wauw, jij bent een vreemde vogel.

Spyro
Year of the Dragon



Hé kangoeroe, waar gaat de reis naar toe?

Wie kent Spyro niet? Dat lieve kleine draakje dat samen met zijn trouwe vriendje Sparx de strijd aanknoopt tegen het kwaad. Ook in dit derde en laatste deel in de cyclus is er weer stront aan de knikker in Drakenland.

THE FINAL EPISODE

Ik maakte voor het eerst kennis met Spyro toen ik in 1998 een bezoekje bracht aan de Insomniac Studio's in Los Angeles waar toen net de laatste hand werd gelegd aan het (zeer succesvolle) eerste deel. Vorig jaar bracht Insomniac een tweede deel uit en dit jaar is het tijd voor de derde en helaas laatste aflevering van de avonturen van onze paarse rakker. Waarom men trouwens besluit om een einde te maken aan deze succesvolle reeks is me een raadsel, maar net als Naughty Dog, die Crash Bandicoot voor eens en altijd in de wilgen gehangen hebben, is Insomniac waarschijnlijk weer toe aan een nieuwe uitdaging.



WEINIG DIEPGANG

Affijn, zoals we dat nu wel gewend zijn, blinkt ook het derde deel in de serie niet echt uit door de diepgang van de verhaallijn. Hou je vast, het zit ongeveer zo: nadat ze de oudere draken hadden gered in deel twee, zitten Spyro en zijn vriendje Sparx de mug heerlijk te relaxen aan het drakenstrand en alles lijkt koek en ei.
Maar niet voor lang, want een of andere gemene zwaardvechtende trut steelt alle drakeneieren en peert 'm door een konijnenholletje. Alleen Spyro past er doorheen, dus is het aan hem om de toekomst van Drakeland te redden en alle eieren terug te vinden.

MINIGAME-MADNESS

Het derde deel van Spyro ziet er nog mooier uit dan zijn voorgangers. De graphics zijn fraai en kleurrijk, de animaties zijn vloeiend en de characters laten zich weer van hun vrolijkste kant zien. Naast de oude bekenden zoals Spyro en Sparx, maken we kennis met een nieuwe serie laue characters zoals Sheila de kangoeroe, Sergeant Byrd de vliegende pinguïn, Bentley de yeti en Agent 9 de space monkey.
Deze characters zijn in dit derde deel ook speelbaar in de vele minigames die we in Spyro 3 vinden en hebben allemaal hun eigen moves, specialiteiten en wapens. Die minigames nemen een veel belangrijkere positie in dan in de twee voorgaande delen, waardoor de game nog veelzijdiger en afwisselender wordt. Denk bijvoorbeeld aan een complete skateboarding-minigame, een flight-racer en een 3D-onderzeebotenachtervolging. In een van de minigames in de uiteindelijke versie speel je met Spyro's sidekick Sparx en heb je de beschikking over machinegeweren, smart-bombs en hittezoekende raketten.

SOUND OF THE POLICE

De game zelf bestaat uit een leveltje of 37, verdeeld over een aantal uiteenlopende lokaties. De preview versie liet natuurlijk nog niet alle levels zien, maar Sony zegt dat je kunt rekenen op een uurtje of veertig aan gameplay.
Of de soundtrack weer verzorgd gaat worden door meesterdrummer Stewart Copeland, jeweetwel van The Police, wilden ze nog niet verklappen, maar als dat het geval is dan kan de game natuurlijk helemaal niet meer stuk.
Hou je van schattige kleine paarse draakjes en heb je de eerste twee delen met plezier gespeeld dan zul je straks zeker niet teleurgesteld worden.

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Fabrikant: Insomniac
Distributeur: Columbia Tristar
Wordt verwacht: Eind 2000

Het is vrijwel zeker dat Spyro z'n fans niet zal teleurstellen. De verhaallijn is zwak, de animaties mooi, de graphics schattig en de gameplay haast vanzelfsprekend.
DRE



BLACK & WHITE

Black & White gaat iets heel bijzonders worden. Niet voor niets sleepte deze game dit jaar de prestigieuze E3 game-critics award in de wacht.

ZWART & WIT

'The Land of Eden is a pretty amazing place', met deze veelbelovende zin begint het verhaal achter het spel. Eden is echter niet zo maar een wereld gevuld met groene landschappen, schapen en kleurrijke bloemenvelden; het is een wereld waar zoveel geluk en tevredenheid heerst dat het op het eerste gezicht bijna angstaanjagend lijkt. Pijn, angst en armoede zijn begrippen die in Eden geen betekenis hebben. Sterker nog, alles wat jij verstaat onder geluk en blijdschap verbleekt met de werkelijkheid in Eden. Eden is het Nirvana, de Zevende Hemel, Utopia, hoe je het maar wilt noemen; alles is perfekt. Tenminste totdat op een zekere dag het noodlot toeslaat... jij komt om de hoek kijken.

GOED & SLECHT

Je arriveert als jonge tovenaar annex God op Eden. Vol verbazing en misschien wel een beetje geamuseerd kijk je hoe de menselijke bevolking zichzelf bezighoudt met de dagelijkse beslommeringen. Je speelt een beetje met de mensen zoals een klein kind zou doen met een stelletje mieren. Je bouwt een muurtje voor ze of haalt enkele obstakels van hun pad. Misschien help je er een paar met het dragen van voedsel en misschien zet je tijdens het weglopen achteloos je voet op enkele verdwaalde exemplaren. Het maakt niet uit en net zoals het kind dat speelt met de mieren, komt er nooit een gevoel van goed of slecht bij kijken. Zoals te verwachten viel, zijn er meer zoals jij op Eden aangekomen maar in eerste instantie heeft niemand dat door. Alle magiërs doen hun eigen ding tot het moment dat ze merken dat ze niet alleen zijn; dat is het moment waarop de hel losbreekt! Te vuur en te zwaard bevechten ze elkaar om de heerschappij over Eden. Met behulp van toverkracht creëren ze enorme monsters die hun vijanden moeten verpletteren en hun onderdanen in het gareel moeten houden. Om deze monsters, ook wel Titans genoemd, draait het allemaal in Black & White.

BRAVE BEESTEN

Er zijn tweeëntwintig Titans en je krijgt er random een toegewezen. Als het spel begint is je monster nog een baby maar naarmate je langer speelt, zal het beest opgroeien en leren wat het leven zo allemaal te bieden heeft. Het zal leren van je omgang met de bewoners van je dorp en het zal leren van jou.
Je kunt het beest belonen en straffen en je kunt het leren om agressief te zijn of om zich braaf te gedragen en goed te zorgen voor zijn onderdanen. Hoe meer onderdanen jou aanbidden des te groter is je toverkracht en des te sterker sta je ten opzichte van je tegenstanders.
Black & White kent ook een aantal multiplayer opties. Zo is het mogelijk om je Titan uit een singleplayer game te halen en hem kennis te laten maken met andere monsters via Internet. Natuurlijk kan hij hier veel nuttigs opsteken maar je monster kan ook vervelende eigenschappen aanleren.

REAL TIME WEATHER

Je beest zal sterker worden naarmate hij ouder wordt en ook zijn uiterlijk verandert aan de hand van zijn karakter. Agressieve monsters die veel vechten zullen na verloop van tijd onder de littekens zitten en mager en gespierd zijn van alle inspanning. Luie monsters worden dik en zijn niet echt effektief als het op vechten aankomt.
Als je monster een goed karakter heeft dan zal hij fier rechtop lopen en een bijna gouden aura uitstralen. Is hij daarentegen een slecht monster dan zal hij door de jaren heen krom gaan lopen en gemeen uit zijn ogen kijken.
Maar niet alleen het uiterlijk van je monster is dynamisch, ook de menselijke bewoners van Eden zien er allemaal uniek uit en hebben unieke karaktertrekken. Hoe dit er allemaal precies uit gaat zien, is nog even afwachten maar aan de hand van wat we tot nu toe konden bekijken, kunnen we wel stellen dat Black & White gebruikt maakt van een van de meest geavanceerde AI engines ooit gebouwd.
Zo is ook het weer veranderlijk en zijn zelfs seizoenen van invloed op het spel. Sterker nog, het spel kan contact zoeken met een speciale weather server en zodoende over aktuele weersinformatie van jouw woonplaats beschikken. Regent het buiten dan regent het ook in het spel. Omdat het weer ook van invloed is op het humeur van je onderdanen, kun je interessante multiplayer games krijgen met spelers die in een warmer of kouder klimaat wonen dan jijzelf.

INTERFACE REVOLUTIE

Totdat de definitieve versie van B&W op de











redactie ligt, zijn er vele vragen. Zo hebben we nog niet kunnen spelen met de interface, die er in de presentatie demo revolutionair uitzag en is het nog steeds niet bekend wanneer de PC versie van B&W precies in de winkels ligt maar alles lijkt te wijzen op een release ergens begin 2001. Lionhead heeft overigens aangekondigd Black & White te zullen poorten naar de Dreamcast, PlayStation, PS2 en de Xbox. Het is de bedoeling dat er ongeveer een half jaar na de release van Black & White een gigantische online wereld gestart wordt waaraan elke B&W speler zijn bijdrage levert. Hierin zal een constante strijd gaande zijn tussen alles en iedereen. Het is zelfs de bedoeling dat deze wereld volledig cross-platform is zodat je rustig met een Dreamcast tegen een PC speler, twee Xbox bezitters en een aantal PlayStation 2 gamers speelt.







Power RAPPORT

PC, PSX, DC, PS2, XBOX

Fabrikant: Lionhead
Distributeur: Electronic Arts
Wordt verwacht: 1e Kwartaal 2001

Alles wat we tot nu toe hebben gezien en gehoord is eigenlijk te mooi om te geloven, toch lijken zich de contouren af te tekenen van een revolutie op (online) gameplay gebied. Over Black & White is het laatste woord in ieder geval nog niet geschreven....
BORIS





INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



ISS is een van de weinige eerste generatie PS2-games die het waard is om de dure PlayStation 2 aan te schaffen. Waarom is het ontwikkelaar KCEO wèl gelukt?



Laat een rechtspoot dit maar doen.



Da's er eentje voor Averladze (en daarna heeeel zielig kijken).

JAPANS VOETBAL

Het is eigenlijk heel vreemd, Japanners kunnen voor geen meter voetballen (noem mij maar eens twee Japanse clubs en een heldendaad van het Japanse nationale elftal…) maar desondanks maken ze wel de beste voetbalreeks op de PlayStation en Nintendo 64: ISS.
Als ik Katsuya Nagae en Masanori Otani van KCEO met deze vraag confronteer, zijn de twee meteen pissed off. Japan stelt volgens hen weldegelijk wat voor op voetbalgebied. Of ik de J-league wel eens gezien had. En die twee Japanners die in de serie A balden. Yes right!
De enige Japanse voetballer die ik ken, speelde een paar maanden voor Telstar en die schoot nog geen deuk in een pakje sushi. Het Nederlands elftal wint zelfs in de huidige vorm nog makkelijk van Japan.
Dat konden de heren niet ontkennen en beschaamd gaven ze toe dat ze de echte kennis verkregen door banden met Europese wedstrijden te bestuderen.

FIFA VS ISS

De rivaliteit in de footie-wereld is enorm. Je kunt volgens mij wel uit meer dan tien titels kiezen. De kop van de ranglijst wordt ingenomen door FIFA en ISS, waarbij FIFA de mooiere beelden produceert en ISS de betere gameplay.
Otani vindt dit een juiste typering. "Wij richten ons voornamelijk op het verdiepen van de gameplay. Mooie beelden zijn erg leuk, maar als je niet dát kunt doen, wat op het veld mogelijk is, dan zal een echte voetbalfan snel gefrustreerd raken. En voor die mensen maken wij games."
Om dit punt kracht bij te zetten, liet Nagae de nieuwe features van ISS zien. Features die de game nog dieper maken dan ie al was.

JAAP VS RONALD

Neem nu bijvoorbeeld het creëren van je eigen spelers. Je kunt hiermee echt alle kanten op. Het uiterlijk is optimaal instelbaar: snorren, kapsels, lichaamsformaat, type schoenen, kousen, kaaklijn, noem maar op. Je klikt en het verandert zichtbaar op je scherm.
Vervolgens sleutel je aan de kwaliteiten en karaktertrekken. Schiet de speler hard, geeft hij vaak effekt, hoe zit het met zijn conditie, kopt ie als Jaap Stam of als Ronald de Boer, bezit hij overzicht, is hij technisch begaafd, enzovoort. Je kunt zo je ideale speler vormen en het allermooiste is dat je deze speler(s) op je memorycard kunt saven en zo naar een vriendje kunt meenemen.

DIEPGANG

ISS kent als vanouds weer vele wedstrijdvarianten. Toernooien, trainingen (waaronder penalty's schieten, misschien iets voor Van Gaal???), onder 23 jaar wedstrijden en historische matches… it's all there (de Japanners moesten het toegeven, er waren geen Japanse historische wedstrijden. Ha!). En… ISS beschikt dit keer dankzij een deal met FIFPRO over de officiële namen van de 29 belangrijkste landenteams.
De demonstratie die Nagea gaf, was indrukwekkend. Grafisch gezien legt de nieuwe ISS het dan misschien af tegen FIFA 2001, maar de spelers bewogen wel een stuk minder schokkerig over het veld dan vroeger. Opvallend was ook de enorme diepgang. Allereerst kun je zes verschillende aanvals- en verdedigingstaktieken onder de knoppen zetten en de tegenstander reageert daar dan onmiddellijk op. Domme spelers die keer op keer in de val lopen, kom je dus niet tegen. ISS bevat nog meer van dit soort details. Zo juicht een speler niet meer als hij zijn team van 4-0 op 4-1 brengt; hij raapt de bal op en loopt snel naar het midden.
Een schot wordt harder en zachter naarmate je harder of zachter de knop indrukt, spelers houden zich echt aan hun opdrachten en proberen constant vrij te lopen, er lopen eindelijk grensrechters langs de lijn, die ook daadwerkelijk aktief aan het spel meedoen, en zo kan ik nog wel even doorgaan.
ISS heeft gewoon bijna alles wat de footie-fan wil.

Power RAPPORT

PLAYSTATION 2
Fabrikant: KCEO/Konami
Distributeur: Konami
Verwacht: Gelijk met release PS2 (24 november)

Of je voor ISS nu meteen een PS2 moet kopen, weet ik niet, het is nog steeds veel geld. ISS is wel een game die je zeker bij een latere aanschaf alsnog uit het schap moet trekken. Als PC-gamer baal ik er van dat dit spel niet op 'mijn' platform uitkomt en dat zegt genoeg.
J.J.



Kijk het net bollen.



Blijf nou maar staan kiep.



Vette replay.

RED FACTION

Red Faction wordt aangekondigd als revolutionaire shooter. Dat hebben we de laatste tijd wel vaker gehoord maar zoals het er nu naar uitziet, komt Red Faction daadwerkelijk met de logische volgende stap in het genre.



REVOLUTIE

Half-Life was de shooter die geroemd werd om zijn interaktie, Soldier Of Fortune kwam met verschillende manieren om je vijanden bruut om te leggen, Deus Ex is de verfijnde en brilante samensmelting van aktie, RPG en adventure… en Red Faction?
Wil je tegenwoordig nog opvallen als shooter dan zul je met meer moeten komen dan alleen juicy guns en een fraqfest. Red Faction zal dat ook zeker doen, sterker, dit spel zou wel eens een revolutie binnen het shootergenre kunnen betekenen maar daarover straks meer.

NIET ZO FIJN IN DE MIJN

Red Faction zal vooralsnog uit twintig uitgebreide levels bestaan die je afwisselend met keiharde aktie of meer met stealth dient te volbrengen. De man in de spotlight (en dus het alter ego van de speler) is ene Parker. Deze dude werkt in de ondergrondse mijnen van Mars. Deze mijnen worden geleid door de corrupte Ultor Corporation.
Al snel ontstaat er paniek en radeloosheid wanneer mijnwerkers onder steeds slechtere leefomstandigheden moeten werken en ten prooi vallen aan een mysterieuze ziekte genaamd The Plague. De Ultor Corporation zal dit alles aan haar reet roesten en denkt slechts aan de opbrengst die ze binnenhaalt over de ruggen van de mijnwerkers. Parker pikt dit niet en komt in opstand. Hij gaat het ogenschijnlijk niet te winnen gevecht aan met de Corporation en diens zwaarbewapende knokploegen. Al knallend en vechtend in zowel de mijnen als op diverse plaatsen op Mars en spacy satellieten, moet je de Ultor Corporation ten val brengen en achter het raadsel van The Plague komen. Spannend!



Hoe lul ik me hier in hemelsnaam uit?



Oké mannen het zit er weer op, prettig weekend en tot maandag.



Niet dringen, iedereen komt aan de beurt.



Je mag tegenwoordig niet eens meer in het riool maffen.



Hallo? Hallo?
Wat voor dag is het vandaag?



Ik zei nog, kijk uit!



In de weer met mijn geweer
en ze gaan allemaal neer!



Die Denzel Washington
kom je ook overal tegen.



Zonder meededogen,
tussen je mooie ogen.



Zes tegen één? No problemo!

ALLES KAN KAPOT!

Op het eerste gezicht lijkt Red Faction niet zo heel veel te verschillen van de reguliere shooters maar toch is er meer aan de hand. Volition (de makers) hebben namelijk zelf hun engine gebouwd. Dus geen Unreal of Quake III licentie dames en heren, nope, Volition ging haar eigen weg. Het resultaat is de Geo-Mod engine. Een engine die, naast zeer mooie graphics, met real-time, arbitrary geometry modification komt. Dat houdt in dat naast het feit dat je vette guns kunt opgebruiken en je tegenstanders aan flarden kunt schieten, je nu eindelijk echt de omgeving kapot kan knallen en dat werd wel eens een keertje tijd. Als je in Soldier Of Fortune voor een muurtje staat en je knalt er zes raketten op af, gebeurt er niks, de muur blijft gewoon staan. Hetzelfde gebeurt met kogelgaten; ze blijven even zichtbaar op de muur achter maar daarna verdwijnen ze in het niets.
In Red Faction is het over met deze fake stuff. Muren, bruggen, vloeren, daken, ramen… alles kan in deze game kapot.

VOORBEELDJE

Stel, je knalt een dak kapot, dan zullen de balken en het puin naar beneden lazeren. Dit gewicht kan te zwaar worden voor de vloer, zodat ook die het begeeft en alle bende stort neer naar een lager liggende etage. Staan daar dan net een paar guards dan zijn die dus plat. Tof! Nog een sappig voorbeeld. Je bent ingesloten door een mannetje of vijf en je hebt nog maar één granaat over. In plaats van te hopen op een lucky shot kun je ook een gat in de muur achter je blasten en zo wegvluchten op zoek naar verse ammo! Dit levert allerlei leuke extra gameplay mogelijkheden op waar ik nu al van begin te kwijlen.

WALSEN

Maar het watertanden is nog niet over, waar voorheen vijanden zich konden verschuilen achter een muur of in een torentje, kun je nu gewoon (mits je een goed en sterk wapen hebt) door de muur heen knallen. De vijanden hebben overigens een perfekte AI en zullen - nadat hun cover weg is - dekking zoeken, versterking vragen of in paniek wegrennen.
Red Faction komt daarnaast ook met de optie om jezelf in meerdere voertuigen te verplaatsen. Zo mag je op een gegeven moment in een tank rijden en ook daarmee kun je door sommige muren heen walsen, een ravage achterlatend. Dit is pure gameplay klasse.
Volition heeft overigens sommige delen van de levels wel onverwoestbaar gemaakt. Als spelers namelijk alles zouden kunnen opblazen (en je hebt van die gestoorde types) bleef er geen level over, en dus geen game.

ZWAKKE PLEKKEN

De naam Volition zegt je misschien niks maar deze mannen en vrouwen waren eerder verantwoordelijk voor games als Freespace 1 en 2 en zijn ook nog eens druk in de weer met de veelbelovende RPG Summoner.
Op gebied van de graphics zal de game er super-de-luxe uit gaan zien, dat is nu al zeker. Er zal wel weer een vette PC met Geforce 'zoveel' voor nodig zijn, maar ja dan heb je ook wat.
De animatie van de karakters moet subliem worden. Zowel gebouwen als personen in de game hebben een zogenaamd location based damage system. Dus schiet je iemand in zijn knie dan zal hij of zij naar zijn been grijpen. Ook gebouwen hebben hun zwakke plekken; schiet een steunbalk weg en de hele boel dondert in elkaar. Lachen!

Power RAPPORT

PC CD-ROM / PS2
Fabrikant: Volition
Distributeur: Infogrames
Verwacht: 1e Kwartaal 2001

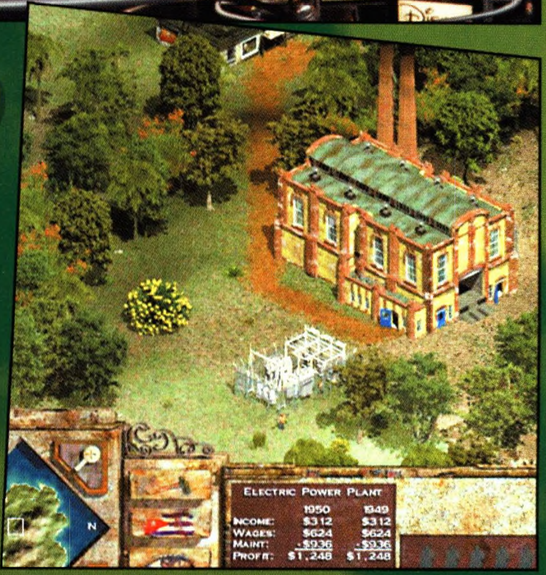
Als Volition al haar plannen waar kan maken, komt Red Faction samen met Halo, Team Fortress 2 en Duke Nukem Forever op mijn hotlist van 'veelbelovend shooters'.
JAN

ECTS



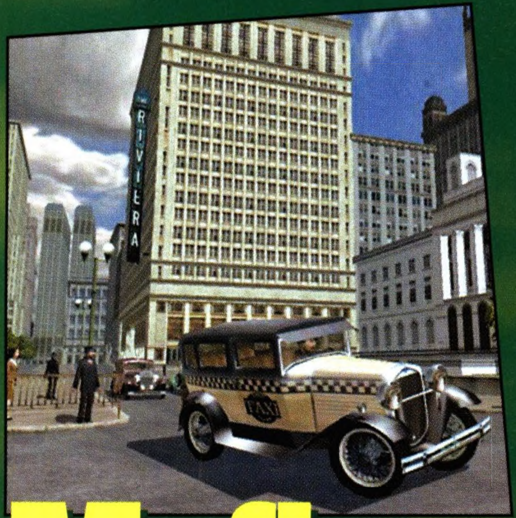
Heerlijk die ECTS met al die nieuwe consoles. Na ons bezoek kunnen we niet wachten om Unreal Tournament op de PS2 te testen, te gaan likkebaarden met Halo op de Xbox en Zelda op de Gamecube te zien. Maar gelukkig blies ook de PC nog weldegelijk z'n partijtje mee. Een verslag van Jan, J.J. en Niels.

Tropico



Tropico is een originele, uitgebreide en zeer komische PC-sim. Hierin speel je de rol van een pas aan de macht gekomen diktator op een tropisch eiland.

Als de game start is jouw eiland in bad shape. Het wordt geteisterd door vervuiling, armoede, geweld, werkloosheid en nog veel meer problemen. Aan jou de taak om je eiland op te bouwen, veel geld te verdienen, zorgen dat je aan de macht blijft en je eigen bankrekening te spekken.
Hoe je dat doet, moet je zelf weten; als goedzak, met bruut geweld en alle varianten daartussen.
Je kunt corrupt zijn, mensen laten vermoorden en je moet rekening houden met rebellie, toerisme, im- en export, het neerzetten van nieuwe gebouwen en alles wat er bij dergelijke sims komt kijken.



Mafia

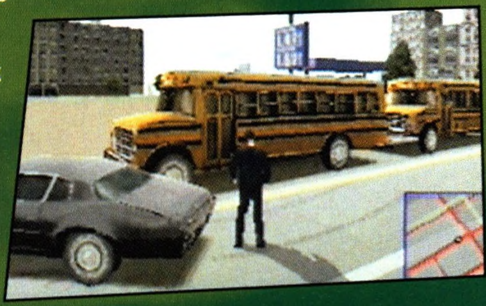
De gangstergame Mafia gaat echt iets bijzonders worden. PC gaming op z'n best!

De aktie speelt zich af in en rondom de stad Lost Heaven, duidelijk geïnspireerd op het Chicago ten tijde van Al Capone. Lost Heaven is werkelijk tot in de details uitgewerkt. De makers zijn erin geslaagd om 10 vierkante mijl stadscentrum vorm te geven, omringd met nog eens 40 vierkante mijl suburbs. Geen twee gebouwen zijn hetzelfde, de stad leeft echt. Mensen lopen over straat en praten met elkaar, de politie patrouilleert, auto's rijden langs en ga zo maar door. De game is opgedeeld in missies waarin jij steeds van een Don opdrachten krijgt. Dit varieert van bankovervallen, liquidaties, afpersingen, shoot-outs en achtervolgingen tot smokkeloperaties en nog veel meer. Het spel heeft eveneens een hoog Driver gehalte daar je in tientallen oldtimers kunt racen, auto's kunt gappen en flink kunt gaan scheuren.
Het fraaie is dat je ook gewoon door de stad kunt lopen en kan gaan en staan waar je maar wilt. Je kunt de trein pakken, brandtrappen op en af en daken beklimmen. In het volgende nummer een uitgebreide preview.

Driver 2

Martin Edmondson, de grote man achter Driver, schroefde de verwachtingen rond het nieuwe deel op PSX zo mogelijk nog een beetje op.

Vertelden we de vorige keer nog dat je geparkeerde auto´s kon jatten, nu blijkt dat je werkelijk alles wat rondrijdt tot jouw onwettige eigendom kunt maken! Dat gaat ongeveer zo; je ziet een bus rijden, haalt hem in en zet vervolgens je auto dwars op de weg om hem te blokkeren. De chauffeur trapt op zijn rem en voordat hij van de schrik bekomen is, ren jij zijn bus al in om het stuur over te nemen. Heb je de bus gewrecked dan spring je er gewoon uit en ga je voor een andere wagen staan. De Two Player mode (splitscreen) hebben we natuurlijk ook uitgeprobeerd en daar zitten een aantal coole nieuwe features bij. Over de kwaliteit van de cutscenes rest ons nog te zeggen dat we de kwijlvlekken nog steeds niet uit onze shirts hebben.



Diablo II

Expansion Set



In de Diablo II Expansion Set volg je Baal, de laatste van the Prime Evils naar de noordelijke Barbarian Highlands.

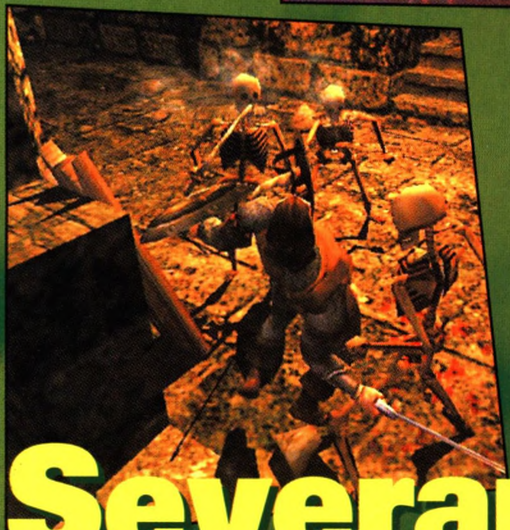
De Babarian Highlands vormen een hele nieuwe act vol quests en side-quest. Tegelijkertijd doen twee nieuwe speelbare karakters hun intrede: Assasin, een felle, dodelijke vrouw en een Druïde.
Beide karakters kun je ook gebruiken om het originele Diablo II weer helemaal opnieuw te spelen, alleen dan met één van deze twee nieuwe gezichten.
Reken op duizenden nieuwe goodies, wapens, juwelen en uitrustingstukken, plus veel nieuwe monsters zoals de Minotaur Demon, de Reanimated Horde en de Suicide Minion.
De Expansion set moet volgens Blizzard begin 2001 het licht zien dus als Pasen 2003 wordt gehaald, valt het mee.



Wetrix 2

Niet alle PS2 launch titels zijn van het kaliber ISS of Tekken Tag. Maar dat klein soms heel fijn kan zijn, bewees Wetrix 2.

In het spel moet je met behulp van het ophogen en verlagen van de grond zoveel mogelijk water vast zien te houden. Dat klinkt echter makkelijker dan het is. Bommen, zware regenbuien en aardbevingen maken je het leven namelijk zuur. En nee, je vinger in het gaatje (van de dijk) stoppen zal niet helpen.
Wetrix 2 ziet er aardig uit, alhoewel hier uiteraard geen sprake is van grafische hoogstandjes, en ik moet toegeven dat het spel behoorlijk verslavend kan worden. Zeker de Two Player mode.



Severance

Blade Of Destiny

Eerst was het Gremlin Interactive, toen Infogrames en nu Codemasters die het Spaanse 'Blade' van Rebel Act gaat uitbrengen.

Ik schreef Blade maar ik bedoel natuurlijk Severance: Blade Of Destiny want de game heeft naast tig keer uitstel nu ook een naamsverandering ondergaan.
Dat doet verder niet af aan het feit dat deze third person action-adventure er retengoed uitziet.
Met name het vechten belooft heel wat lol daar je lekker ledematen en koppen kan af gaan hakken. Ook de flikkeringen van toortsen zorgen voor prachtige schaduweffekten.
Beloofd is dat de game met Kerst in de winkels zal liggen.



De voorste is J.J.

KORTJES

Dat het financieel momenteel allemaal wat minder gaat in de gamesbranche, dat accepteren we dan maar. Maar om nu meteen op de babes te gaan bezuinigen. Dat maakt de beurs meteen een stuk minder leuk. Nu moesten we op de foto met de schapenpoppen van de game Sheep. THQ heeft een deal met Siemens afgesloten. Het gamesbedrijf gaat spellen voor hun mobiele telefoons en palmtops maken. Het eerste spel is helaas een golfgame. De Japanners kwamen weer met een aantal compleet gestoorde games. Zo hadden ze een complete paard-en-wagen aan een computer gekoppeld. Je gaat er in staan, pakt de teugels vast en zwiept er flink mee. Hoe harder je zwiept, des te sneller je vooruit gaat. En de babygame waarin twee peuters in luiers elkaar helemaal lens schoppen, die mag er van ons ook wel snel komen. Als we Nintendo Nederland mogen geloven gaat de Gamecube tussen de 400 en de 500 gulden kosten. En dat zou een meer dan fijne prijs zijn. Toch willen wij eerst het prijsstickertje op het apparaat zien zitten, voordat we het echt geloven. Persoonlijk leed: Jan had voor het tweede achtereenvolgende jaar problemen met zijn toegangskaart.
Er zit echter verbetering in. Was onze PC-crack hem vorig jaar nog helemaal vergeten, dit jaar stond er alleen een verkeerde tekst op. Binnen een paar jaar in de arcadehal: Tekken-achtige games waarbij je zelf voluit kan mee meppen en schoppen. Sensoren zorgen er voor dat jouw luchtslagen en -trappen geregistreerd worden en vervolgens omgezet in virtuele opdonders en kicks. Dat de PS2 meer kracht heeft dan de PSX merkte je goed als je de PlayStation stand binnen liep. Op de afdeling met PS2 machines was het drie keer zo heet als de PSX. Opvallend was dat er nog nauwelijks PS2-games zijn gemaakt waarmee ook online multiplayer kan worden gespeeld en er wordt volgens ons straks toch echt een modem bij de PS2 geleverd. Je vraagt je af of het na het fiasco van Sega.Net nog ooit wat wordt met online gaming op de consoles. Met afstand de leukste game-naam op de ECTS: Kurukuru Kururin. Het is een Game Boy Advanced spel met een stokje in de hoofdrol. Tip: niet bestellen als je stottert. Drie kaartjes voor de Sony-party en we waren met z'n vieren. PU-baas Mark ritselde een vierde toegangsbewijs door Sony te beloven dat alle PSX-games in dit nummer boven de 9.5 zouden krijgen. Dat lukt volgend jaar dus niet meer.

Je kan ze ook geen moment alleen laten.

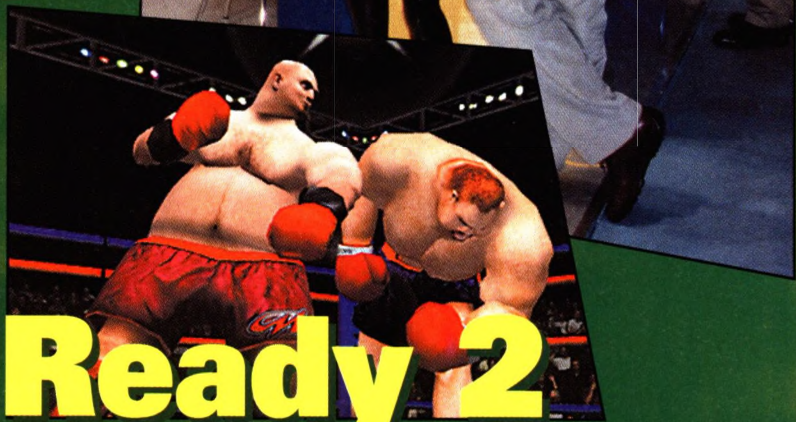


Dynasty Warriors 2



Grote groepen elkaar tot sushi hakkende Japanse zwaardvechters blijft een geweldig gezicht. Dynasty Warriors 2 van Midas Interactive trok dan ook vele nieuwsgierigen.

Voor degenen die ooit de originele Dynasty Warriors op de PlayStation speelden, was direkt duidelijk dat deze sequel goed gebruik maakt van de kracht van de PS2. We zien grote groepen verschillende warriors in gevechten zoals die ook in Kessen gesimuleerd worden.
In dit geval bevind jij je als held samen met je troepen echter middenin de gevechten en moet je je manschappen naar de overwinning zien te loodsen.
Opvallend is dat de personages er bijzonder gedetailleerd uitzien en dat, ondanks hun grote aantallen, de game niet één keer haperde. Dit alles bij elkaar zou Dynasty Warriors 2 best eens tot de betere PS2-launch titels kunnen maken.



WipeOut Fusion



Een van de titels die rond de release van de PS2 verschijnen zal, is WipeOut Fusion.

Helaas viel WipeOut Fusion in de bèta versie ietwat tegen. Oké, de graphics waren fraai, de special effects mooi en de mogelijkheden binnen het spel vergroot maar echt iets vernieuwends... neeuuhhh.
Veranderd zijn wel de look van de voertuigen, de nog hogere snelheden op de baan en een grotere hoeveelheid strategie (er zijn onderdelen waarop je jouw raceship kunt verbeteren).

Ready 2 Rumble 2

Als er één reden is waarom de Dreamcast moet overleven, dan is het wel de geweldige boksgame Ready 2 Rumble 2.

Was deel 1 al pure fun, deel 2 gaat nog verder over de top. De vreemde karakters uit het eerste deel zijn weer terug en daar waar mogelijk nog belachelijker gemaakt. Zo heeft de Sumo-bokser nu een beha aan om zijn borsten in bedwang te houden.
De aktie is weer super strak en soepel in beeld gebracht. Het verschil met een Tripple A titel als Knockout Kings is opvallend groot. Waar de boksers in de EA-titel houterig bewegen, dansen de mafkezen in R2R over je scherm. Beslist checken dus deze game.

B17 – Flying Fortress



Flightsim liefhebbers hebben weer een toppertje om naar uit te kijken: B17.

Het is ongelooflijk hoeveel gameplay mogelijkheden je als speler in deze game voorgeschoteld krijgt. Je kunt zelf bepalen welke rol je op je neemt in de B17. De echte diehards kiezen voor een rol als piloot of navigator. De cockpits zijn nauwkeurig tot op elk detail nagebouwd en alles werkt.
Ben je meer een aktieman dan kan je als gunner meevliegen om de aanstormende Duitse Messersmits of Focke-Wulfs neer te halen.
Ook leuk is de taak van de bommenrichter. Met een groot vizier kun je hele steden, treinstations of fabriekterreinen platleggen. Het mooie aan deze game is dat je ieder van de tien bemanningsleden kan je spelen én je kunt tussen diezelfde tien mannen switchen op ieder moment in het spel. Ook online wordt dit megagaaf wanneer je samen met vrienden een hele kist bemant!

Smuggler's Run/ Midnight Club/ Oni

Take 2 komt de komende maanden met drie aardige PS2 games.

Smuggler's Run is een geinige offroad racer waarbij je de buit zo snel mogelijk van A naar B moet brengen. Als de tegenstand tegen je aan ramt, ben je de buit kwijt en dien je hem weer te beuken.
Midnight Club is gemaakt door het team dat ook verantwoordelijk is voor Midtown Madness en dat kun je goed zien. Je speelt taxichauffeur in een druk NewYork of Londen en dient allerlei snelle en gevaarlijke opdrachten uit te voeren. Beide racetitels verschijnen gelijk met de PS2.
Aan Oni dient nog wel een paar maanden gesleuteld te worden. De aktie zag er al leuk uit, maar het spel vertoonde her en der nog wat bugs. Het resultaat zal echter ongetwijfeld fraai zijn, want Bungie wil van Oni en soort Lara Croft maken, met veel merchandise er omheen.







Shigeru Miyamoto,

Bedenker van Mario en Zelda

Als enige Nederlandse gamesmagazine mocht Power Unlimited met de grote Miyamoto om de tafel gaan zitten. Als we de tolk mogen geloven (Miyamoto spreekt alleen Japans) antwoordde de bedenker van Mario en de grote drijfveer achter de Gamecube het volgende.

Is de Gamecube geworden wat u er van verwacht had?
Ik vind van wel. Het is een zeer krachtige machine waarmee het goed games maken is. We hebben vooral gelet op de toegankelijkheid van de machine en minder op het halen van de maximale power uit de console. We willen namelijk dat er meer games voor de Gamecube gemaakt gaan worden, dan dat het geval was voor de N64.

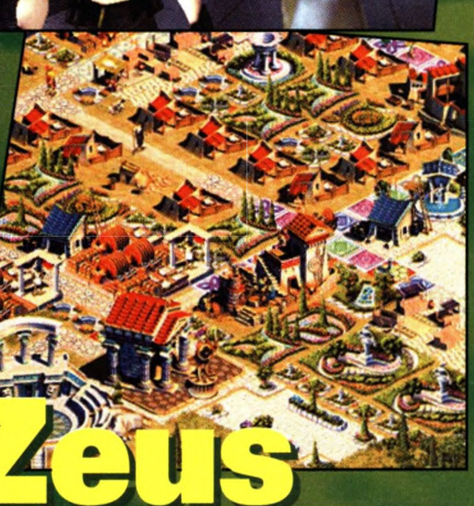
Bent u bang voor de concurrentie van de PlayStation 2 en de Xbox?
Het zijn beide mooie machines en Sony zal natuurlijk een kleine voorsprong hebben omdat ze eerder releasen. Ik vertrouw echter op de kracht van onze games. Wij zijn niet geïnteresseerd in DVD-spelers of e-mail. Wij willen de beste gameplay leveren die er is en ik denk dat we dat kunnen, helemaal met de Game Boy Advanced als controller. Die gebruik je niet alleen voor de besturing, maar ook als extra spel binnen een spel. En zoiets heeft niemand.

> **"We willen dat er meer games voor de Gamecube gemaakt gaan worden, dan voor de N64"**

Kunnen we de Gamecube nog in 2001 verwachten of wordt het later?
Voor ons staan de games duidelijk voorop. Het heeft geen zin om een machine te lanceren als er niet voldoende goede games voorhanden zijn. Met andere woorden, als we een flink aantal toptitels af hebben, dan zal de Gamecube meteen in de winkels liggen.

Wat wordt de prijs van de Gamecube?
Ik kan hier geen commentaar op geven. In ieder geval zo laag mogelijk.

Komt er een nieuwe hoofdkarakter voor de Gamecube
Zeer waarschijnlijk wel. Het lijkt me leuk om naast Mario en Zelda nog een derde superheld te ontwikkelen.
Ik kan en mag er momenteel echter weinig over zeggen.



Zeus

MASTER OF OLYMPUS

In navolging van Caesar III, Pharao en de Pharao add-on Cleopatra, komt er nu weer een soortgelijke strategy-simgame van Sierra uit.

Deze keer dus niet de Romeinen of de Egyptenaren maar de wereld van de Oude Grieken als bron van inspiratie. Hoewel ik een fan ben van zowel Ceasar als Pharao, begint dit toch wel erg op uitmelken van hetzelfde idee te lijken. De hele game ziet er uit en speelt als de vorige games, met als grote verschil dat nu ook de Griekse Goden zelf ten tonele verschijnen om je te helpen of om je juist tegen te werken.

ProfCheck



Die maken we wat scherper en dan lijsten we 'm in.

Sinds juli ligt de nieuwe CD-Rom van Tatjana Simic met de naam Baila Baila in de winkels. Hierop staan bloedmooie screensavers, liedjes, games en nog veel meer. Een mooie aanleiding om haar eens op te zoeken en haar gamekwaliteiten uit te checken. Aangezien J.J. en Jan in Engeland zaten, nam Jort deze missie gretig van hen over.


Tekken kende al snel geen geheimen meer voor Tatjana.

TAT

DE MISSIE

Mijn opdracht was duidelijk: op naar Amsterdam, naar het nieuwe kantoor van Tatjana Simic en tijdens het gamen met Tatjana, een aantal vragen stellen. Een simpele opdracht zou je zeggen maar het bleek allemaal toch een tikkeltje anders uit te pakken…

Al bij het binnenkomen van het kantoor van Tatjana werd ik opgewacht door een hond. En niet zomaar een hond, nee, een hond die ook al model heeft gestaan voor een dierenmagazine. Het poseren zit waarschijnlijk in het gezin.

Nadat ik mij langs dit vierpotige fotomodel had gemanoeuvreerd, werd ik ontvangen door René, de partner van Tatjana. Ja, lieve PU lezers, Tatjana heeft een vriend.

Tatjana had na drie weken keiharde training de Tae-bo techniek voor haar video volledig onder de knie. Voor Tekken had ze maar drie minuten nodig.

DOUBLE CHECK

Aangezien Tatjana nog vast zat in een file, leek het mij wel aardig om te checken of deze René verstand had van gamen. Nee dus, hij gaf zelfs toe 't nog nooit eerder gedaan te hebben. Nadat ik de computer had geïnstalleerd, begon ik wat met hem te spelen en al snel bleek dat René niet overdreven had.

Net toen ik begon te vrezen de hele middag met 'een groentje' opgescheept te zitten, kwam Tatjana binnen. Na een korte kennismaking wilde ze wel een poging wagen op de PlayStation.

Op dat moment maakte ik de eerste fout in mijn missie. Dat Tatjana een fanatiekeling is op elk gebied, werd al heel snel duidelijk. Ik schoof de gun in haar handen en startte Point Blank 2. Ik hoefde maar even uit te leggen hoe het werkte en vanaf dat moment begon Tatjana enthousiast en in opmerkelijk vloeiende stijl alle badguys van het beeldscherm weg te vegen. Genot en spanning vielen van haar gezicht af te lezen.

De gamesverslaving had even snel als meedogenloos toegeslagen en kreten als, 'zo'n computer wil ik ook', schalden door de ruimte.

Door Tatjana's volledige concentratie tijdens het schieten, bleef er echter voor mij geen ruimte om vragen te stellen. Ik deed hier en daar een enkele poging maar de voornaamste antwoorden waren "Wat zei je?", "Sorry?" en "Wacht even, ik ben zo klaar".

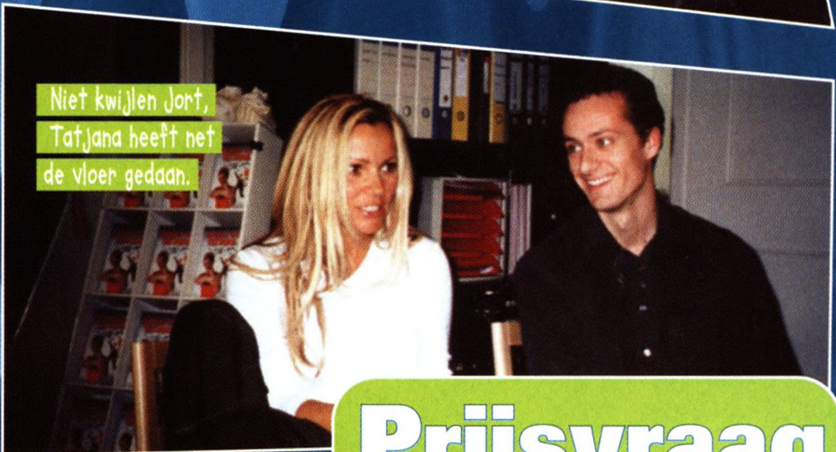
Tatjana heeft op dit moment geen plannen om in een nieuwe film te spelen, maar gezien haar schietkwaliteiten was wat mij betreft de Nederlandse Barb Wire geboren.

Na een kwartier toegekeken te hebben hoe Tatjana bezig was om al haar (file?) frustraties weg te blasten, leek het me tijd voor een nieuwe game en misschien een mogelijkheid om eindelijk wat vragen te stellen.

Dat ze veel plezier beleefde aan deze game, werd duidelijk door de brede grijns waarmee ze mijn characters neerbeukte.







JANA

Prijsvraag

PU-lezers kunnen een van de vijf door Tatjana Simic gesigneerde PC CD-Roms winnen door de volgende vraag te beantwoorden:

In welke bioscoopfilms heeft Tatjana Simic meegespeeld?

Stuur je antwoord voor 17 november naar:
Power Unlimited
O.v.v. Tatjana prijsvraag
Postbus 1914
2003 BA Haarlem
Of mail je antwoord naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
met als subject Tatjana.

FANS

Tijdens de korte gamebreak, kwam er een telefoontje binnen. Er hing een fan aan de lijn.
Niet zomaar een fan, maar een fan uit Australië.
En ik maar denken dat Tatjana alleen in Nederland bekend is. Mooi niet, deze fan wist alles van haar, zelfs dingen die de meeste Nederlandse fans niet eens weten.
Nadat het telefoontje was afgelopen begon Tatjana vol trots over haar fans te vertellen, want die zijn voor Tatjana heel belangrijk. Ze staat ze met plezier te woord, geeft graag handtekeningen en heeft ook een internetsite die binnenkort zal worden vernieuwd. Op dit moment kun je op deze internetsite foto's bekijken, clips zien en nog veel meer. Liefhebbers surfen naar www.tatjana.nl

> Zelfs toen ik de panda nam en er uitdrukkelijk bij vertelde dat dit een bedreigde diersoort was, mocht dat niet baten.

BIKINI

Ik besloot het verder gamen even uit te stellen want nu kreeg ik tenminste wat bruikbare info van miss Simic. Zo kreeg ik te horen dat haar nieuwe kalender in november uitkomt, een kalender die al jaren gretig aftrek vindt. Voor de liefhebbers gaf zij de primeur dat ze op deze 2001 kalender voor het eerst in bikini is te bewonderen.
Het is dus duidelijk welke kalender volgend jaar op de redactie van Power Unlimited komt te hangen.

PANDA

Naast het modelwerk, akteert en zingt Tatjana met behoorlijk succes en heeft ze onlangs de 'Superfit met Tatjana' video uitgebracht.
Op deze 'vecht je fit' video is te zien hoe Tatjana zich flink in de zweetdruppels werkt, door flinke sla en schop bewegingen te maken.
Inmiddels is ze druk bezig met het beoefenen van een nieuwe vechtsport en wat kan je dan beter gaan spelen dan Tekken. Aangezien Tatjana zo goed als nooit gamet, op een enkele keer met haar neefjes na, dacht ik met mijn ervaring nu wel een kans te hebben om tijdens het spelen mijn overige vragen te stellen.
Maar het enthousiasme en fanatisme dat Tatjana tijdens het spelen van Point Blank ten toon spreidde bleek nog net zo hardnekkig aanwezig. Tatjana is sowieso iemand die altijd veel plezier beleeft aan nieuwe dingen. Zo had ze na keiharde training binnen drie weken tijd de Tae-bo techniek voor haar video volledig onder de knie. Voor Tekken had ze maar drie minuten nodig.
Dat ze veel plezier beleefde aan deze game, werd duidelijk door de brede grijns waarmee ze mijn characters neerbeukte. Zelfs toen ik de panda nam en er uitdrukkelijk bij vertelde dat dit een bedreigde diersoort was, mocht dat niet baten.
Na deze laatste slachtpartij was het tijd om af te ronden. Nog even wat gesigneerde CD's regelen voor de PU lezers en mijn missie was voltooid. Tijd om mijn weg terug te vinden langs het vierpotige fotomodel.

JORT

Command & Conquer Red Alert 2



Atoombom-light.



Het loopt uit de hand met die hooligans.

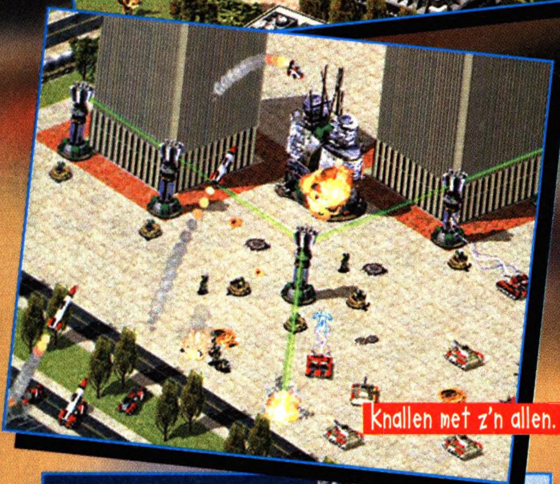
Alert! Alert! Alarmfase Rood! Altijd weer spannend; een nieuwe Command & Conquer game. Met name omdat het deel 2 van Red Alert betreft, volgens sommigen de beste uit de C&C serie.

FEEST VAN HERKENNING

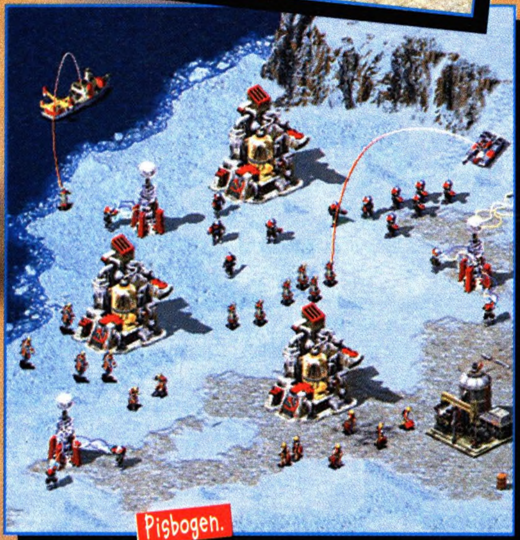
Red Alert 2 speelt zich af zo'n twintig jaar na het oorspronkelijke Red Alert. De strijd tussen de Allies en de Sovjets laait weer in alle hevigheid op. De Russen zijn deze keer aan de winnende hand en trekken de United States Of Amerika binnen.
Speel je de Allies dan is het je taak om in twaalf missies de Russen hun ass te spanken. Kies je voor de wodka drinkende Russen dan is het jouw doel om - in eveneens twaalf missies - de USA te veroveren.
Het goede van Red Alert 2 is dat de engine is aangepast, zo heeft de game een iets meer cartoony feel die op zich geloofwaardig overkomt. Bovendien is het beeld 'lager' waardoor je veel meer in de game zit. De knisperende filmpjes - die weer een stuk mooier zijn - vertellen het verhaal met behulp van professionele akteurs. Vanaf het opstarten van RA 2 is het een feest van herkenning. Je hopt er meteen in en het speelt heel vertrouwd. Tegelijkertijd is er, naast de inbreng van veel nieuwe units, weinig veranderd.
Er zijn wat kleine wijzigingen maar echte baanbrekende nieuwe dingen zijn er niet. Iets wat je bij een vierde deel (add-ons niet meegerekend) wellicht had mogen verwachten.

SCHOONHEIDSFOUTJES WEG

Wat zeker een plus is, is het gegeven dat veel schoonheidsfoutjes uit vorige delen zijn weggewerkt. Er zijn ook veel leuke nieuwe units in RA 2 maar die heb ik al uitgebreid de revue laten passeren in de PowerCheck van twee maanden terug. Belangrijker vind ik dat de interface is aangepast; via vier simpele tabbladen kun je switchen tussen produktieve gebouwen, verschillende typen mannetjes, voertuigen en afweerstellages.
Je kunt dus nu tegelijk een wapenfabriek, een infanterist, een afweertoren en een tank aanklikken om te bouwen; vier akties ineen. Je hoeft dus minder lang te wachten tot een unit of een gebouw getraind respektievelijk gebouwd is. Tevens hoef je niet langer panisch door lange lijsten te scrollen op zoek naar dat ene gebouw of voertuig. Technisch is RA 2 stabieler. Het storende feit



Knallen met z'n allen.



Pisbogen.



Dat krijg je als er geen stoplichten staan.


Durfen jullie wel?!


Iedereen laadt zich op voor de strijd.


Van de frisse.




Het witte huis wordt tot de laatste snik verdedigd.

dat als je te veel units had, de snelheid inkakte, is nu voorbij. Ik heb massa's gunners, tanks en afweergeschut neergezet en alle 'kleine' animaties bleven soepel lopen. Zelfs op instelling 'fastest'. Kijk en dat werd tijd.

MEER PERSOONLIJKHEID

De units in Red Alert 2 hebben ook meer persoonlijkheid dan in vorige delen. Zo is daar aan de USA zijde de lekkere commando babe Tanya en hebben de Russen Crazy Ivan en de mindcontrolling Yuri. Die laatste kan gewone burgers hersenspoelen en opzetten tegen het Amerikaanse leger.
De Allies kunnen rekenen op de spy die technologie kan stelen en dus een zeer waardevolle unit is. Ook krijgen units tijdens een missie al snel een veteranen onderscheiding wanneer ze meerdere kills maken. Hierdoor worden ze beter en sterker en stuur je ze niet zo snel de dood in.
Sowieso zijn er land-, lucht- én watereenheden en met name de juiste combinatie van die drie zorgt voor een overwinning. Dozijnen tanks maken is niet de beste taktiek, zeker omdat beide partijen sterke lange afstandswapens hebben zoals Weather Storm control, Chronosphere techniek en zelfs Nucleaire raketten.

MULTIPLAYER EISEN

Nu even tijd voor een klacht. De kracht van C&C was altijd dat iedereen 't op een 'redelijk normale PC' kon spelen. Daar wordt met Red Alert 2 voor het eerst mee gebroken. Wil je RA2 namelijk in multiplayer met zijn drieën of meer gaan spelen dan moet je wel in het bezit zijn van een P II 450 Mhz met 128 Mb.
Voor de hardcore gamer geen probleem, maar omdat C&C zich altijd op de mass market richtte, zullen er nu een heleboel gamers noodgedwongen af moeten vallen of moeten upgraden en dan hebben we nog niet eens met een next-generation 3D engine te maken die veel power vraagt. Da's dus wel minder.

IJZERSTERKE STILSTAND

Tot slot neem ik even de tijd om mijn oordeel toe te lichten. Ik weet namelijk zeker dat er weer Westwooders, EA'ers en C&C puristen gaan lopen naggen over het cijfer.
Kijk, een game als Black & White wordt echt vernieuwend, ziet er waanzinnig mooi uit, komt daadwerkelijk met nieuwe gameplay elementen en laat zich - zoals het er nu naar uitziet - heerlijk intuïtief spelen.
Red Alert 2 is niet vernieuwend, grafisch oké maar ook verouderd en heeft nog steeds diezelfde ijzersterke gameplay. Aan de andere kant, gameplay verkiezen boven graphics is natuurlijk prima, maar na vier delen nog steeds dezelfde topdown, isometrische afgebakende maps en idem dito gebouwen? Het is iedere keer dezelfde engine die steeds wat aangepast in stelling wordt gebracht. Ik stoor me er overigens niet aan maar ik ga ook niet op de barricades met de vlag der revolutie wapperen.
Belangrijkste is natuurlijk de gameplay fun en die is er volop. Je zult echt enorm veel lol aan deze game beleven. Zeker als fan van het genre kun je weer uren bezig zijn om de missies zo goed mogelijk te volbrengen.
Ook online lonken de battles en kan iedereen zijn of haar favoriete taktieken weer naar hartelust uitproberen. De foutjes van Tiberian Sun zijn gelukkig weggewerkt en dat levert een stabiele game op. Om een lang verhaal kort te maken: goed spel, prima gameplay, inhoudelijke stilstand.

Power RAPPORT

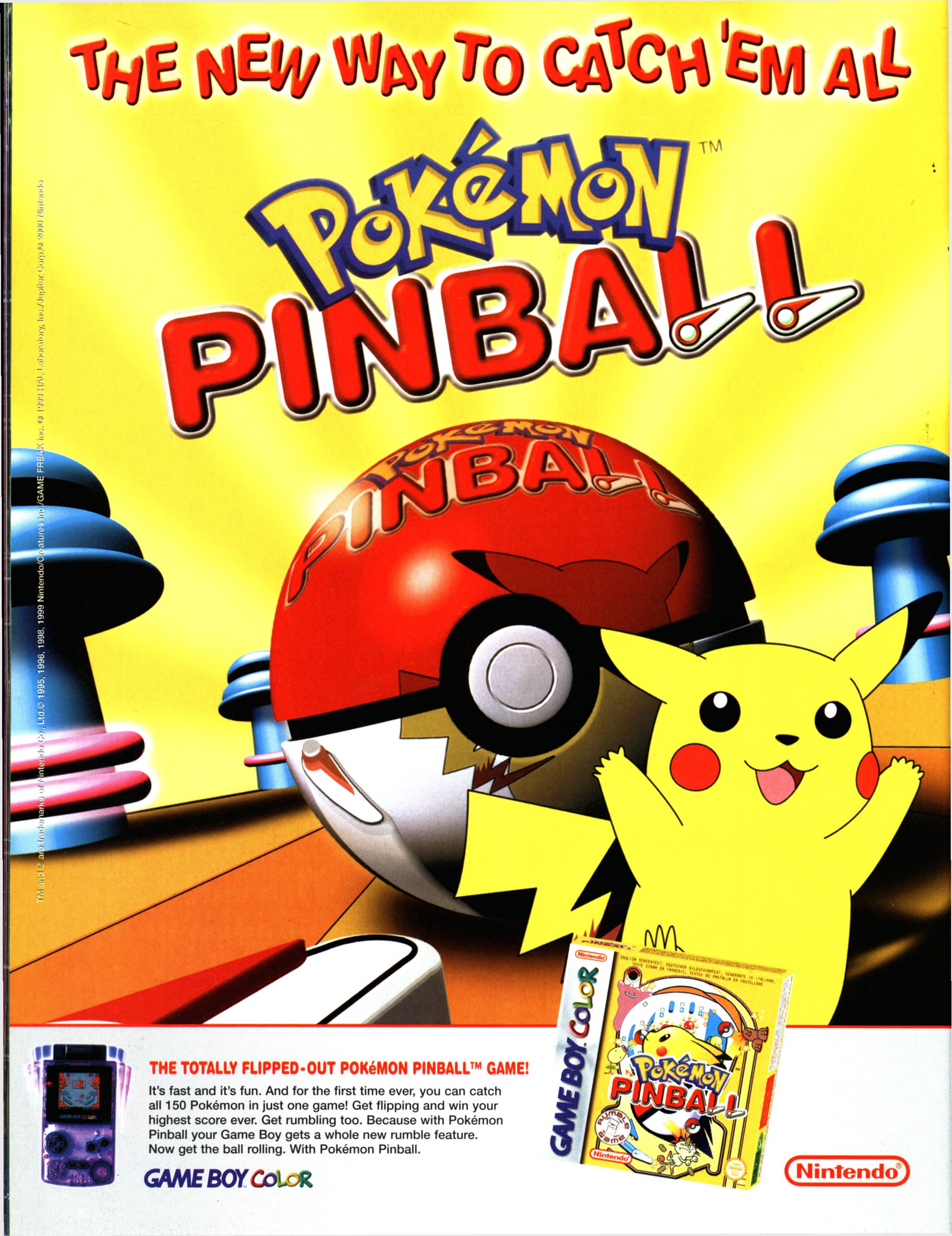
- 8,0 GRAPHICS
- 8,5 SOUND
- 9,0 GAMEPLAY

+ Veel units op het scherm geen probleem
+ Je zit meer in de aktie
+ Land-, lucht- én watereenheden plus speciale units
– Hoge systeemeisen bij drie of meer spelers

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 2000
Systeemeisen: Pentium II 266, 64 Mb
Fabrikant: Westwood
Distributeur: Electronic Arts
Tel:00800-94055555

Meer fun, meer units maar ook meer van hetzelfde. Als C&C liefhebber en strategyfan zul je je desalniettemin met deze game weer prima vermaken.
JAN

8,8



THE NEW WAY TO CATCH 'EM ALL
POKéMON™
PINBALL
POKéMON PINBALL
THE TOTALLY FLIPPED-OUT POKéMON PINBALL™ GAME!
It's fast and it's fun. And for the first time ever, you can catch all 150 Pokémon in just one game! Get flipping and win your highest score ever. Get rumbling too. Because with Pokémon Pinball your Game Boy gets a whole new rumble feature. Now get the ball rolling. With Pokémon Pinball.
GAME BOY COLOR
Nintendo
GAME BOY COLOR
POKéMON PINBALL
RUMBLE GAME
Nintendo®
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.© 1995, 1996, 1998, 1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. © 1999 HAL Laboratory, Inc./Jupiter Corp.© 2000 Nintendo

Aiken's Artifact

SANITY



Cain ontvangt een nieuw talent, oempffhh!



Met de lichteffekten is helemaal niets mis in deze game.

Monolith, het bedrijf achter Blood 2 en Shogo laat eindelijk weer eens van zich horen met Sanity: Aiken's Artifact.

PSIONIC POWERS

De rapper Ice T doet in Sanity de stem van het karakter dat je speelt, te weten Agent Cain. Cain, een psionic agent met speciale psychische powers. In de toekomst is er namelijk een professor, Dr. Aiken, die met behulp van een ontdekt artefact mensen kan inspuiten met een serum, afkomstig van datzelfde artefact. Het gevolg is dat die mensen superkrachten krijgen maar tegelijkertijd een gevaar voor zichzelf en hun omgeving worden. Dat komt omdat ze tijdens het gebruiken van hun krachten door het lint kunnen gaan.
Dr. Aiken spoot het serum vervolgens in bij embryo's, zodat baby 's van de geboorte af geleidelijk de psionic mogelijkheden konden ontwikkelen. Dat ging een stuk beter en zij kregen hun krachten beter onder controle.
Maar natuurlijk zijn er altijd baddies die hun psionic powers misbruiken en daarvoor is een special eenheid van psionic agents opgericht om de bad guys in te rekenen. Cain is de man om dit karwei te klaren.

NATUURTALENT

Het feit dat Ice T de voice acting doet is al vrij cool, nog cooler zijn de zogenaamde talents die Cain kan vergaren tijdens de game. Er zijn er wel tachtig verschillende en ieder keer als Cain er een bij krijgt, gaat dat gepaard met fraaie lichteffekten.
De talents zijn dus een soort spreuken en doen het erg leuk. Het arsenaal varieert van de kracht om een blok beton opzij te schuiven, een vuurstraal uit je handen te schieten, bliksem te laten neerdalen tot de mogelijkheid demonen op te roepen om je tegenstander aan gort te stampen. Het levert heel wat lekkere vechtpartijtjes op al wordt dit af en toe bruut onderbroken omdat je opeens weer een of ander lullig puzzeltje op moet lossen. Beetje raar.

CAME-DRAMA

Wat is het toch met sommige games dat de cameravoering de fun zo kan vergallen? Sowieso ben ik al niet zo fan van topdown/isometrische view in action games. In strategy is het prima, maar in dit soort spellen werkt het vaak niet. Daar komt nog eens bij dat de cameravoering niet optimaal is. De camera hangt voortdurend schuin achter Cain waardoor je dus wel kunt zien wie er achter je loopt maar nauwelijks zicht voor je hebt. Dit heeft tot gevolg dat je dicht op je tegenstander moet gaan staan, terwijl de talents juist bedoeld zijn als lange afstandswapens, met name omdat ze vaak een zeer heftige impact hebben en je zelf niet geraakt wilt worden door de door jezelf gecreëerde vlammenzee, explosies en elektrische krachtvelden. Waarom die camera hier zo star is ontworpen blijft een raadsel. Meer vrijheid en de game had veel lekkerder gespeeld.



Power RAPPORT

8^{5}	7^{5}	7^{0}
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY

- \+ Ice T in the house
- \+ Prachtige lichteffekten en kleuren
- \+ Tachtig verschillende talents
- − Camera & puzzels

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium II 300, 64 Mb
Fabrikant: Monolith Productions
Distributeur: Electronic Arts
Tel:00800-94055555

Een frisse, kleurrijke en tot op zeker hoogte boeiende game die echter een beetje verpest wordt door stomme puzzeltjes en een lousy camerasysteem.
JAN

7^{5}



Ik wist niet dat ik 't in me had.



Verhip, een vuurbal in je slip.



Boter, Cain en eieren.

STAR TREK NEW WORLDS

De slechte naam die Star Trek games voorheen hadden, werd door het uitstekende Elite Force in één keer te niet gedaan. Als door een Borg geassimileerd trekt Star Trek New World die lijn helaas niet door.

STAR RUK?

Bij iedere nieuw Star Trek spel denk ik 'oh jee, daar gaan we weer'. Veel Star Trek games zien er prima uit maar spelen ruk. Met Elite Force werd echter duidelijk dat je een authentieke Star Trek sfeer én super mooie graphics én goede gameplay kunt samensmelten.
New Worlds is een 3D real-time strategy game vergelijkbaar met Dark Reign II. Het is het jaar 2292 en je speelt óf de sneaky Romulans óf de bloeddorstige Klingons óf de beschaafde Federation. Allemaal in battle om nieuwe planeten en het waardevolle erts Dilithium. Ieder ras heeft veertien missies, dus genoeg om je mee zoet te houden.

RAAR & INGEWIKKELD

Uiterlijk ziet de game er top uit; een combi tussen Earth 2150 en Ground Control. Volledig 3D real-time strategy met fraaie 3D graphics, in – en uitzoombare landschappen, sfeervolle luchten, mooie omgevingen en superheftige inslagen en explosies.

Maar dan; zoals in iedere real-time strategy waar je ook moet bouwen, kun je de gebouwen upgraden. Dit werkt in Star Trek New World echter alles behalve bevredigend. Het upgraden van bepaalde gebouwen hangt af van de upgrades van andere gebouwen, hetgeen een dolhof van upgrades en onderlinge verbanden veroorzaakt. Je moet dus voortdurend door je bestaande gebouwtjes heen klikken ter controle.
De barakken en fabrieken hebben modules nodig en de zogenaamde 'techtree' wordt met ikoontjes uitgelegd, maar om die nu helemaal uit je hoofd te leren? Veel te ingewikkeld. Ook de camera werkt niet lekker, eerder tegendraads. Ik kreeg even een Star Wars Force Commander déjà vu maar gelukkig is het ook weer niet zó slecht. Toch werken de camerastanden vreemd en gebruiken rare hoeken.

SAVE ME!

De missies zelf bieden flink veel aktie en zijn afwisselend. Echter, de AI van je units is niet echt best. Soms worden je troepen bestookt met vijandelijke lasers en doen ze niets.
Wat ook niet echt bevorderlijk is tijdens de missies is de minimap, de zogenaamde tricorder. Je kunt of heel langzaam door de area scrollen of je hopt er in een keer naar toe. Een tussenweg (eentje waar je je units in zicht houdt bijvoorbeeld) is er niet.
Maar het allervervelendste is dat je niet kan saven tijdens de missies! Heb je net een hele basis opgebouwd en ben je meer dan een uur aan het spelen, word je opeens overmand door een squadron Klingons en ben je af. Kun je weer helemaal opnieuw beginnen!
Na een paar keer 'trial & error' heb je daar dus geen zin meer in. Waarom geen savefunktie tijdens het spel? Dit had echt een hele leuke game kunnen zijn, maar door bovengenoemde storende en onbegrijpelijke elementen wordt de drang om verder te spelen flink verziekt.



2292: Slag bij Klingon.



Houthakken? Nee joh, we schieten die bomen gewoon aan stukken.



Snel naar binnen, de loonzakjes zijn er eindelijk!



Woow! Das nog eens een leuke truuk.

Power RAPPORT

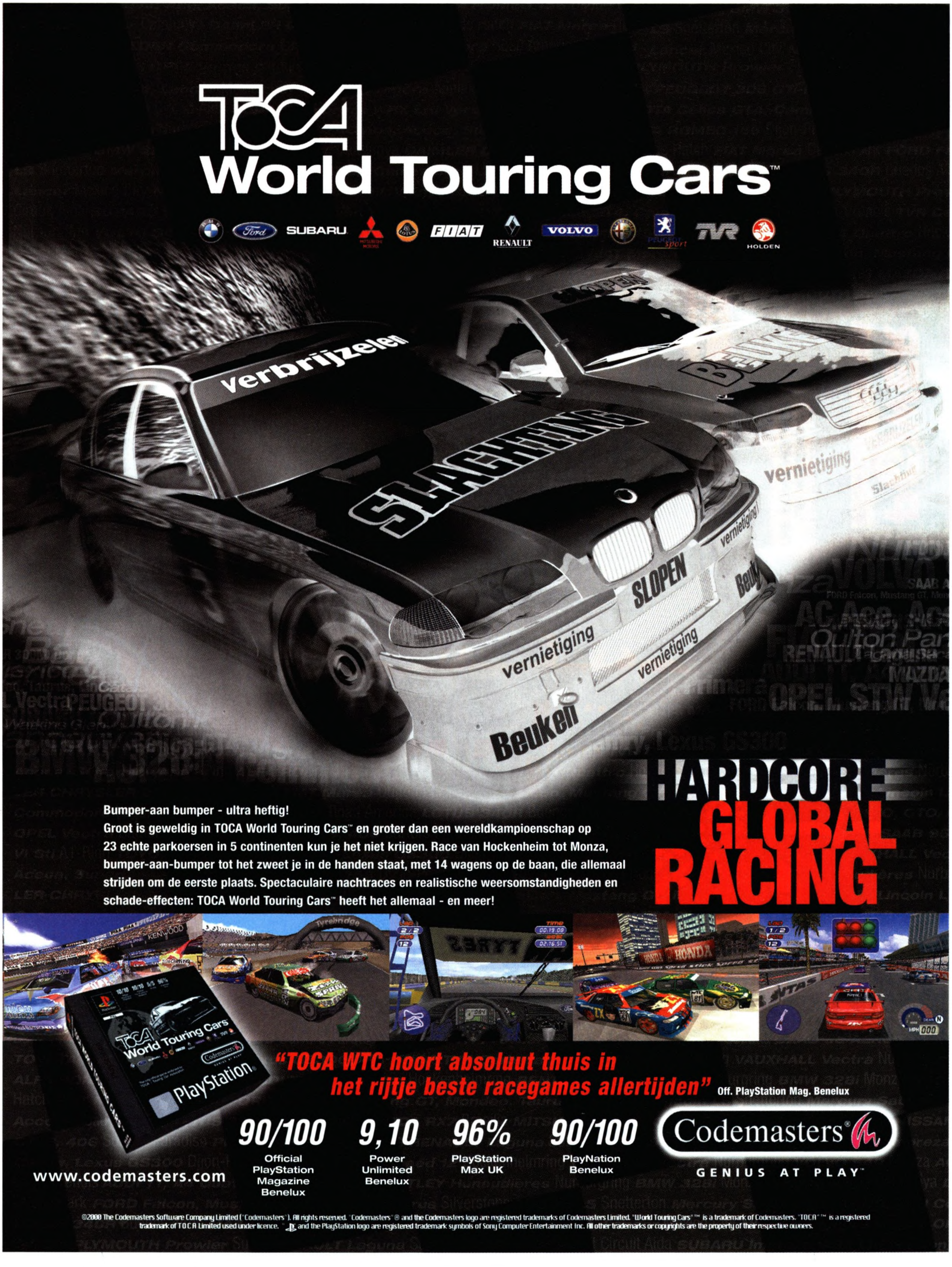
8^{5} GRAPHICS | 7^{5} SOUND | 4^{0} GAMEPLAY

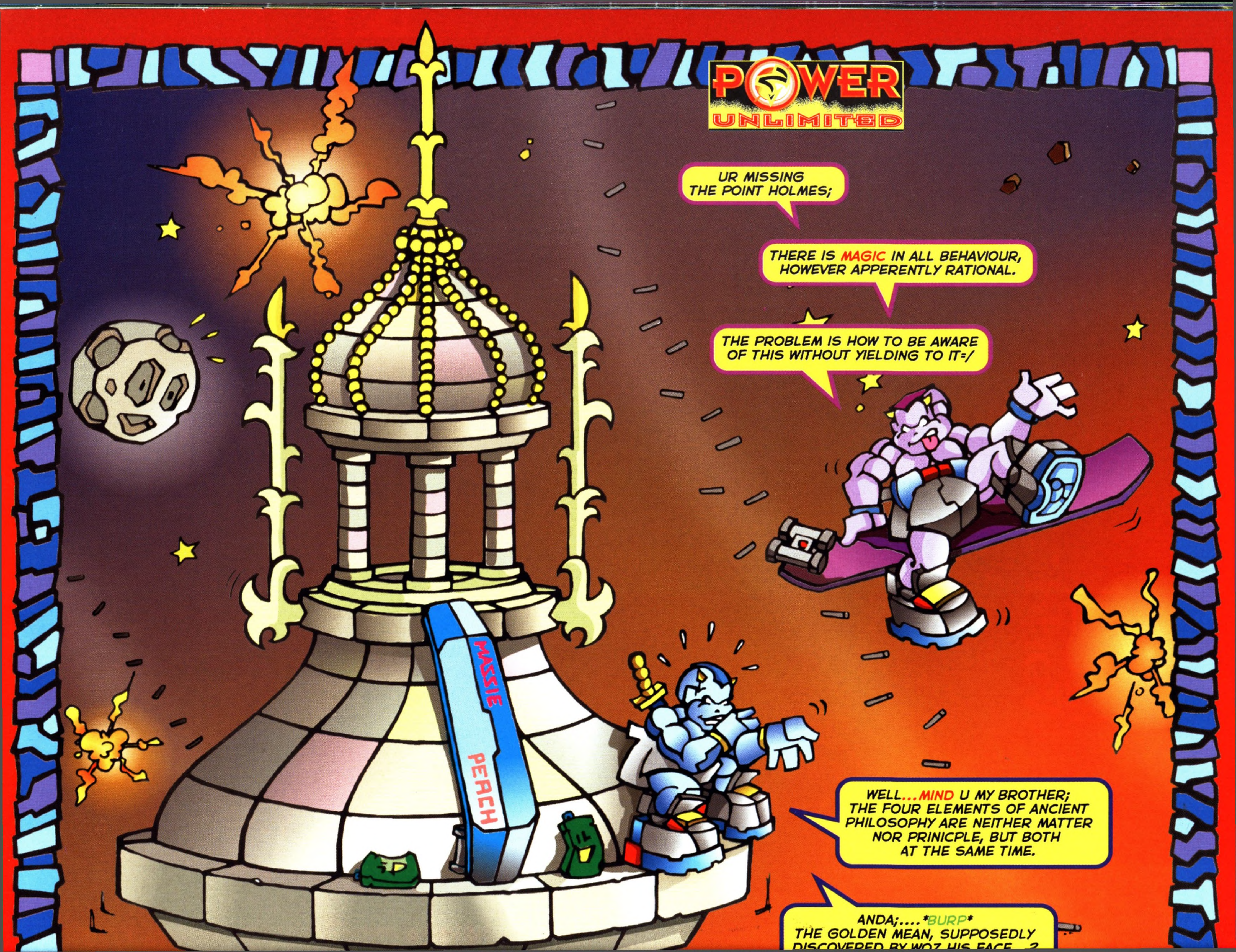
+ Vette explosies en loeiende lasers
– Cameracontrole zuigt
– Onoverzichtelijke map
– Je kunt niet saven!

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: P II 300, 64 Mb
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

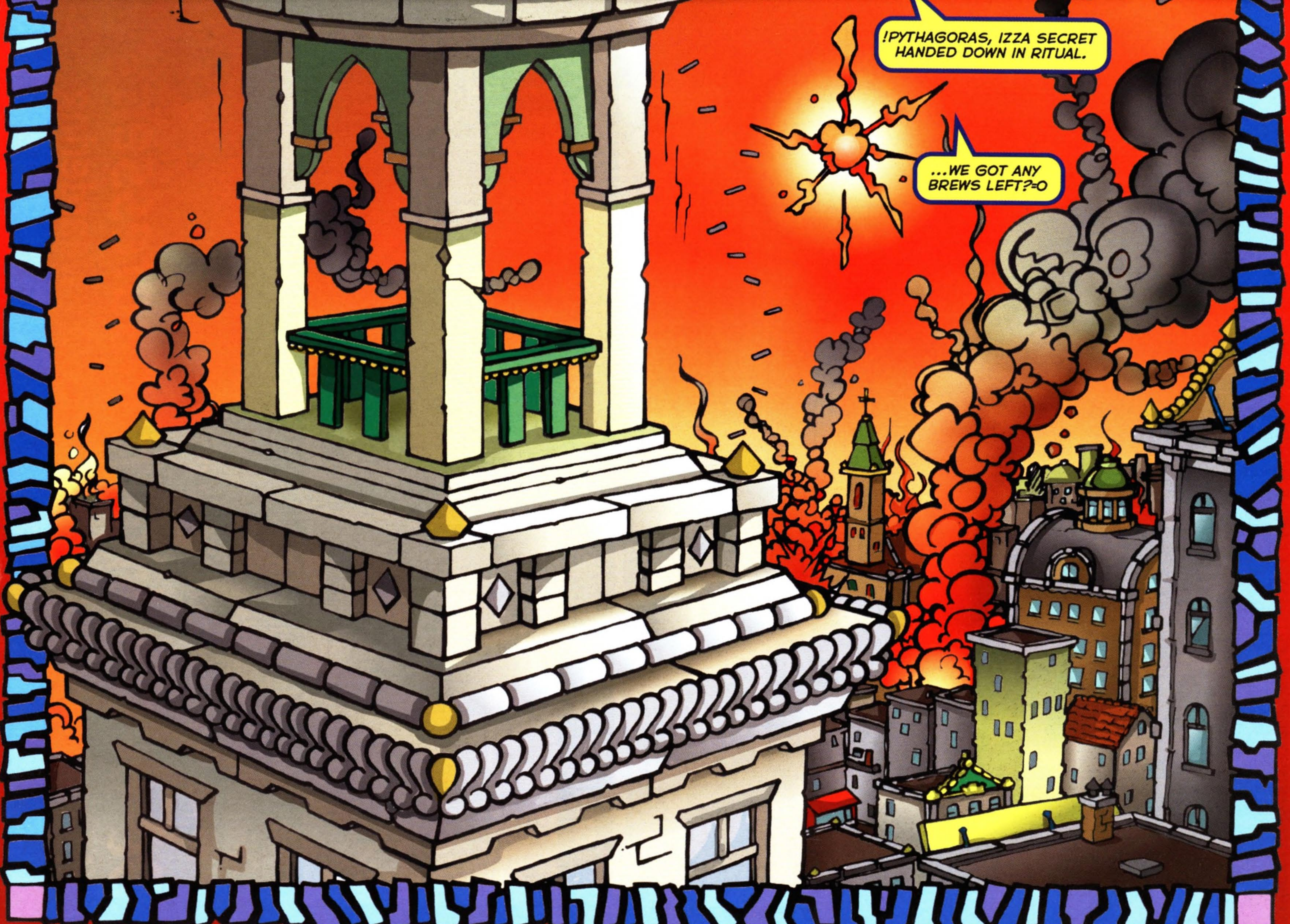
Als je al door het geworstel met de camera en de techtree heen komt, zorgt het gemis van de save-funktie alsnog voor de nekslag. Dit is een Star Trek game die voor meer frustratie zorgt, dan de wachttijd van de PTT klachtenlijn.
JAN

4^{5}


TOCA
World Touring Cars™
Bumper-aan bumper - ultra heftig!
Groot is geweldig in TOCA World Touring Cars™ en groter dan een wereldkampioenschap op 23 echte parkoersen in 5 continenten kun je het niet krijgen. Race van Hockenheim tot Monza, bumper-aan-bumper tot het zweet je in de handen staat, met 14 wagens op de baan, die allemaal strijden om de eerste plaats. Spectaculaire nachtraces en realistische weersomstandigheden en schade-effecten: TOCA World Touring Cars™ heeft het allemaal - en meer!
HARDCORE
GLOBAL
RACING
"TOCA WTC hoort absoluut thuis in het rijtje beste racegames allertijden" Off. PlayStation Mag. Benelux
90/100 Official PlayStation Magazine Benelux
9,10 Power Unlimited Benelux
96% PlayStation Max UK
90/100 PlayNation Benelux
Codemasters
GENIUS AT PLAY™
www.codemasters.com
©2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" ® and the Codemasters logo are registered trademarks of Codemasters Limited. "World Touring Cars"™ is a trademark of Codemasters. "TOCA"™ is a registered trademark of TOCA Limited used under licence. "PS" and the PlayStation logo are registered trademark symbols of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners.



MASSIE
PEACH
UR MISSING THE POINT HOLMES;
THERE IS MAGIC IN ALL BEHAVIOUR, HOWEVER APPERENTLY RATIONAL.
THE PROBLEM IS HOW TO BE AWARE OF THIS WITHOUT YIELDING TO IT=/
WELL...MIND U MY BROTHER; THE FOUR ELEMENTS OF ANCIENT PHILOSOPHY ARE NEITHER MATTER NOR PRINICPLE, BUT BOTH AT THE SAME TIME.
ANDA;.... *BURP* THE GOLDEN MEAN, SUPPOSEDLY


!PYTHAGORAS, IZZA SECRET HANDED DOWN IN RITUAL.
...WE GOT ANY BREWS LEFT?=O

THE SIMS

Het Rijke Leven-Uitbreidingspakket

Je kon er op wachten; een add-on voor het mega succesvolle The Sims. Wat voor maffe ideeën zou Maxis nu weer voor ons in petto hebben?



De Geest uit de fles doet meer kwaad dan goed.

HET RIJKE LEVEN?

Eerst even dit; The Sims; Livin' Large heeft in Nederland de belachelijke titel The Sims: Het Rijke Leven-Uitbreidingspakket meegekregen. Alsof het om een LOI cursus gaat. Maar ja alles vertalen is momenteel een hype.
Gelukkig heeft de inhoud van deze add-on nog steeds die typische Sims humor met al zijn gekke opties en mogelijkheden.

VIJF NIEUWE CARRIERES

Deze add-on komt met vijf nieuwe carrières en alle lolligheden die je daarbij kunt bedenken: Hacker, Journalist, Luiwammes, Paranormale Sim of als Muzikant. De keuze was moeilijk want allemaal hadden ze wel wat aantrekkelijks en voordat ik het wist zat ik tot 4 uur 's nachts te Simmen omdat ik steeds weer een nieuwe carrière wilde opstarten om te kijken wat dit nu weer met zich mee zou brengen. Zo kun je als journalist dus daadwerkelijke gamejournalist worden en de hele dag lekker binnen zitten gamen. Muzikant zijn heeft ook zo zijn voordelen. Je moet wel eerst goed oefenen want niemand zal je valse snarengepiel kunnen waarderen. Ben je eenmaal een volleerd snarenkoning dan vallen de vrouwelijke Sims als bosjes voor je en kun je er een heuse harem op na houden.
Als Paranormale Sim wordt het nog gekker. Je kunt de toekomst gaan voorspellen voor de Sims uit de buurt, in een glazen bol kijken, mensen bang maken of juist helpen en zelfs je eigen sekte oprichten waar jij de hooggeëerde leider van bent!



Eenmaal een gitaarheld en de groupies zijn niet meer te houden!

LACHUUH!

Ook zijn er nieuwe bouwstijlen, met het gevolg dat je een heel gotisch kasteel met SM kerkers, berenvellen, potsierlijk openhaarden, harnassen en schilderijen kunt bouwen. Of ga je meer voor een sixties-seventies kitscherige art-deco inrichting? Het ziet er niet uit maar het is wel lachuuh!
De echte computerfreaks kiezen natuurlijk voor het hightech huis met alle nieuwste snufjes een goodies. Zoals bijvoorbeeld een huishoudrobot, deze maakt voor je schoon, harkt de tuin aan, maakt je ontbijt, stofzuigt, kookt het avondeten, maakt je bed op en ruimt de bende op. Ideaal. Hij kost wel 15.000 pegels, maar ja, wat wil je dan? Ik wou dat ik er zo eentje in het echt kon kopen.

GOODIES

Ook de nieuw objekten zijn weer dolkomisch. Wat dacht je van een telescoop; deze zorgt ervoor dat je Sims meer logic punten krijgen maar je kan er bovendien buitenaardse planeten mee ontdekken. Dan kunnen vervolgens aliens je Sims komen ontvoeren, die hersenspoelen en komen die Sims compleet als een andere persoon terug. Hoe verzin je het!
Ook de geest uit de lamp is erg lollig als is het een mega kluns. Al je wensen gaan fout, met het gevolg de meest funny rampen en confrontaties zoals boze Sims, ontploffende ovens en een zwembad dat in de fik vliegt. En wat te denken van een vibrerend bed of een scheikunde set? Je kunt wel raden wat voor taferelen dat allemaal kan opleveren.
Deze add-on zit helemaal vol met dergelijke ongein en ik heb er allemaal erg om moeten lachen.



De chemieset is ideaal voor iedereen met experimenteerdrift.



Ik zou zweren dat ik een brandlucht rook.

Tussen kunst, kitsch en camp.

Power KAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,0	8,0	9,0

+ Nieuwe gebouwen & goodies
+ Nieuwe carrières
+ Nog weirder dan het al was
− Ze hadden al dit stuff ook op Internet kunnen posten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 69,95 Bfr.ca. 1300
Systeemeisen: Pentium II 233, 32Mb (P 300 64 Mb aanbevolen!)
Fabrikant: Maxis
Distributeur: Electronic Arts
Tel:00800-94055555

Voor eenThe Sims addict is dit verplichte kost. Het geeft de originele game weer een make-over en zorgt voor heel wat uren vermakelijke poppenhuis fun.
JAN

8,0


1000MHz
WIN DE TOWER OF POWER
EN 50 TOPGAMES OP DE NIEUWE
WWW.SPELLETJESGARNAAL.BE
GAMERZ WETEN WAAROM
PLANET INTERNET
YOU AIN'T SEEN NOTHING YET
IN SAMENWERKING MET
GAME MANIA®
DE NR.1 IN VIDEO GAMES
www.spelletjesgarnaal.be
Wedstrijd zonder aankoopverplichting, geldig van 15 okt. tot 31 dec. 2000 in België en Nederland.

MOTO RACER WORLD TOUR



Stratencircuits zijn er ook.



Man en motor zijn één in deze sport.





Indoor trial is vooral in Frankrijk populair.

Ook dit derde deel uit de succesvolle Moto Racer serie is geproduceerd door Delphine Software. Dus zet je helm maar op, want het is weer scheuren geblazen!

ECHTE BANEN

Delphine Software heeft keihard gesleuteld aan dit derde deel, dat het laatste is voor de goeie oude PSX. Het is duidelijk te zien dat het onderste uit de kan is gehaald om er nog zoveel mogelijk van te bakken, maar vooral bij dit soort titels wordt duidelijk dat de grijze bak een beetje aan het eind van zijn kunnen is en dat wij als gamers hard toe zijn aan de nieuwe consoles.
Toch is World Tour een mooie game en zeker een stuk beter dan de twee voorafgaande titels. Het is even schrikken dat we het met heel wat minder tracks moeten doen, want in World Tour zijn er slechts 18 in plaats van de 32 uit deel 2. Dat wordt echter goed gemaakt door het feit dat het ditmaal gaat om bestaande circuits in plaats van de uit de duim gezogen banen uit de vorige delen.

VEEL VARIATIE

Zoals dat hoort in een goede motorracegame is het in het begin knap lastig om de controls onder de knie te krijgen, vooral omdat de verschillende race-onderdelen uiteenlopende vaardigheden vragen maar als je het eenmaal in de vingers hebt, dan heb je ook wat.
Naast het racen op de baan is er een trial circuit met diverse hindernissen, een dragster-race over een lang kaarsrecht stuk en een freestyle-race, waarbij je punten krijgt voor je truuks.
Maar het allermooiste onderdeel van Moto Racer World Tour is de traffic-race, waarbij je met duizelingwekkende snelheid dwars door het verkeer moet racen en met halsbrekende toeren de andere voertuigen moet proberen te ontwijken. Al deze onderdelen moet je stapje voor stapje unlocken, zodat je eerst een beetje leert rijden, voordat je weer een stapje verder mag. Uiteindelijk heb je de beschikking over maar liefst 34 verschillende motoren van verschillende klassen en dan kan je ze ook nog geheel naar je eigen wensen instellen.

WACK GELUID

De graphics van World Tour zien er een stuk beter uit dan die van de eerste twee delen en zowel de circuits als de motoren zijn mooi vormgegeven. Toch zijn we zo langzamerhand wel aan een wat betere kwaliteit toe dan de PSX kan leveren. Zo blijkt de achtergrond vrij hakkelig op te bouwen, drijft er een lelijke ronde schaduw onder de motor en blijven steeds dezelfde textures opduiken. Ook mocht er wel wat meer modder opspatten, zoals je die in andere motorcrossgames soms om de oren geslingerd krijgt. Maar dat de kwaliteit niet veel meer op te schroeven valt, zonder framerate te verliezen is natuurlijk duidelijk en die framerate is nu supersmooth, zelfs in splitscreen.
Minder tevreden was ik met de sound van World Tour. Waarom moeten die motoren altijd klinken als een dozijn dronken muggen, die wanhopig proberen die corny softcore metal soundtrack weg te zoemen, zodat je als gamer moet luisteren naar een soort vreemde geluidsbrij, die niets meer te maken heeft met datgene dat zich op het scherm afspeelt?

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,5	5,5	8,8

+ Traffic-race
+ Veel afwisseling
- Mocht wat modderiger
- %$#@!& soundtrack

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 2000
Fabrikant: Delphine
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

Mooie graphics, spannende races en veel variatie maken dit het sterkste deel uit de reeks. Het leukst is het om in Traffic mode dwars door het verkeer te scheuren. Dan kan zelfs die stomme %$#@!&-soundtrack het niet meer verpesten!
DRE

8,5



Dit lijkt Road Rash wel. Waar zijn m'n vechtstokjes?



Heren, die klep moet eerst naar beneden.



Bijna 500 km/uur!

TEAM BUDDIES



Op zich zijn strategygames erg dope maar ik krijg die gameplay maar niet in de vingers. Gelukkig heeft Psygnosis daar wat op gevonden: Team Buddies.

BLOKKEN

Team Buddies is een real-time strategygame met in de hoofdrol een soort lego-mannetjes. De kereltjes hebben om een of andere reden ruzie gekregen en proberen elkaar uit te roeien met behulp van blokken.

Die blokken vormen de rode draad van de game, je hebt ze namelijk nodig om extra manschappen op de been te brengen, om guns te maken of zelfs tanks.

Je begint iedere missie namelijk met een basis en een platformpje. Op dat platformpje kun je de blokjes stapelen en op deze manier breng je een klein legertje met tanks en vlammenwerpers op de been. In principe bouw je wapens door de blokjes op een bepaalde manier op te stapelen. Twee blokjes op elkaar vormen een extra Buddie, één blokje vormt een gun, bouw je daarentegen een kubus dan krijg je een tank; de keuze is aan jou.

SNEL, SNELLER, SNELST

Tot zover lijkt het simpel; pak blokjes, stapel ze op en veeg vervolgens je tegenstanders van de kaart met een tot de tanden toe bewapend legertje. Er is echter een probleempje, zo mag je leger hoogstens uit vier soldaatjes bestaan en kun je niet meer bouwen dan er blokjes zijn.

Wat opvalt is de speed van de game. De game loopt namelijk bloedsnel je zult dus heel vlug een goed bewapend legertje op de been moeten brengen en niet te lang stilstaan bij wat je vervolgens gaat bouwen want voor je het weet, staan de vijandelijke Buddies voor je neus met een paar tanks.

Handig om te weten is dat je niks meer kunt bouwen als je geen basis meer hebt, platgooien die hap dus.

Vergis je overigens niet in de kinderachtige graphics van deze game, want kinderachtig is TB allerminst. De game is typisch Brits te noemen, de stemmen van de Buddies zijn voorzien van een Britse tongval met veel one-liners en schelden kunnen ze ook.

MULTI-BUDDIES

Geen strategygame zonder multiplayer optie en TB is hierop geen uitzondering Als de one-player missies je al deden grinniken, maak je dan maar klaar om met vier maten elkaar het leven zuur te maken in Capture, Domination, Deathmatch of Bomb-Ball.

Vooral een potje Bomb-Ball met mijn vrienden leverde bij mij in de woonkamer een waar slagveld op. In deze modus speel je een soort kruising tussen American football en voetbal, waarbij alles geoorloofd is. Sta dan ook niet vreemd te kijken als een van je tegenstanders op je afrent met een vlammenwerper of bazooka.

Bij domination en capture gaat het er net zo onvriendelijk aan toe, bij de eerste gaat het erom dat jij met jouw Buddies de speelarena domineert en bij capture steel je nu eens geen vlag maar honden(!).

Ten slotte kun je nog kiezen voor de totaal choatische deathmatch optie.





Power RAPPORT

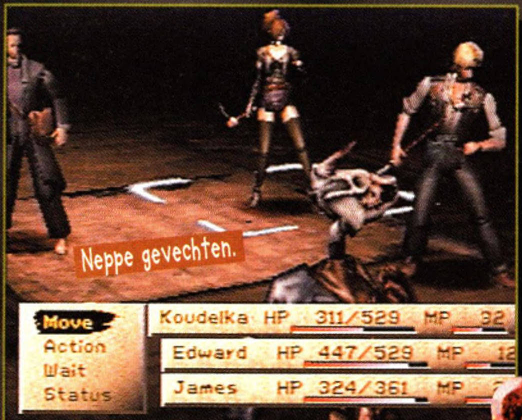
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
7⁵	8⁰	9⁰

- + Funnie
- + Zeker niet makkelijk
- + Lekker grof
- + Multi-chaos

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Blt.ca. 2000
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel:035-6250720

Team Buddies is geen serieuze strategiegame maar juist mad funnie om te spelen. De graphics zijn niet van een al te hoogstaand niveau maar passen precies in de sfeer van het spel.
JEROEN

8⁴







KOUDELKA

Koudelka beslaat maar liefst 4 CD's en zou een soort mix zijn tussen survival horror en turn based RPG. Benieuwd naar wat de makers voor ons in petto hebben, duik ik de duistere binnenlanden van Wales in...



SEXY HEX

De game speelt zich af in het jaar 1898 en draait om de avonturen van de jonge heks Koudelka, die er trouwens verbazend lekker uitziet voor een heks. Niks geen kromme neus en gebochelde rug, nee meneer, onze Koudelka lijkt wel een model uit een of andere lingeriecatalogus. Gestoken in een spannende half doorschijnende bodystocking en gewapend met een verleidelijke oogopslag gaat ze op stap naar het Nemeton Monastry ergens in Wales.
Nu vraag je je natuurlijk af wat zo'n aantrekkelijke heks als Koudelka in hemelsnaam te zoeken heeft in Wales en zelf weet ze dat ook niet precies. Het enige dat we weten is dat een of andere mysterieuze stem haar daar naartoe stuurt en onderweg ga je stukje bij beetje ontdekken wat er zich allemaal voor vreemde taferelen afspelen in het Nemeton Monastry.
Onderweg hoekt Koudelka op met de beetje shady Edward Plunkett en een zekere bisschop James O'Flaherty en dan kan het avontuur beginnen.

NEPPE VECHTSCÈNES

De mix tussen survival horror en RPG is wat mij betreft niet echt geslaagd. Het is nogal verwarrend om eerst een heel stuk Resident Evil-style rond te wandelen in een mooie 3D-omgeving op zoek naar aanknopingspunten en vrolijk bezig te zijn met het oplossen van puzzels en raadsels om dan plotsklaps in een soort vreemde turn-based vechtsituatie verzeild te raken waarin je omstebeurt je move maakt op een soort grid.
Hartstikke leuk, maar wel hopeloos langzaam en verschrikkelijk hinderlijk als je net lekker bezig bent met je avontuur. Na drie, vier keer vechten begin je je groen en geel te ergeren aan deze vechtscènes en ben je in staat om alle vier CD's het raam uit te lazeren.

LAUE MUZIEK

Koudelka is een mooie game om te zien; de karakters zien er heel aardig uit en de sfeer in de monastry is echt angstaanjagend. Verder zit de game helemaal tot de nok toe volgepropt met filmpjes, cut-scenes en voice-overs, waardoor het duidelijk wordt waarom er maar liefst vier schijven nodig waren voor dit spel, dat kwa gameplay niet veel langer duurt dan de gemiddelde titel.
De voice overs zijn erg professioneel geproduceerd maar de akteurs doen af en toe een beetje teveel hun best, waardoor het allemaal een beetje 'gemaakt' lijkt.
Een regelrechte ramp is de muziek van Koudelka; tijdens de vechtscènes zou je toch wel wat spannende muzikale ondersteuning verwachten in plaats van de nogal jammerlijke notenbalkenbrij die meneer Hiroki Kikuta in elkaar geprutst heeft.

TELEURGESTELD

Al met al moet ik eerlijk zeggen dat ik toch wel wat meer had verwacht van de makers, die nota bene van Square afkomstig zijn. Toegegeven, de graphics zijn erg mooi en de enorme hoeveelheid filmpjes en cutscenes zijn absoluut om van te smullen. Toch verpesten die hinderlijke vechtscènes de hele flow van het spel en maken ze het bijna onmogelijk om het hele avontuur af te maken.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,5	6,5	4,5

+ Lekkere heks
+ Enorm veel filmpjes
- Hinderlijke vechtscènes
- Slechte soundtrack

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 2000
Fabrikant: Sacnoth
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

Vier schijven vol prachtig gerenderde filmpjes en professionele voice-overs nemen nog niet weg dat Koudelka bijna onspeelbaar is door de steeds terugkerende turn-based vechtscènes. Helaas hagelslag.
DRE

6,0

Baldur's Gate II

Shadows of Amn



Het originele Baldur's Gate veroverde in no time de harten van vele RPG liefhebbers. Van Shadows Of Amn, het tweede deel van de trilogie, werd ook veel verwacht.



Creepy steertje.



Ik zou daar niet op m'n gemak staan.

INKOMEN

Baldur's Gate II, Shadows Of Amn gaat verder waar het origineel ophield. Een fraaie openingsfilm vertelt het verhaal, beginnend bij de God of Murder, Bhaal, tot jouw uiteindelijke kidnapping door de evil sorcerer Jon Irencicus.
Je wordt wakker in een cel van een martelkamer. Daar zitten ook andere leden van je gezelschap. Zoals het een echte doorgewinterde avonturier betaamt, bevrijd je jezelf en de anderen, en je kunt op pad.
Het eerste gedeelte, de dungeon is een soort inkomertje, waar je weer even lekker de Baldur's Gate sfeer kunt opsnuiven en de controls onder de knie kunt krijgen. Daarna begint het feest pas echt.

CHARACTER CLASS

Op het eerste gezicht is er niet zo heel veel veranderd in BG II in vergelijking met het origineel maar schijn bedriegt. Sowieso kun je uitgebreider dan eerst je karakter 'fine tunen'. Character Class speelt dus een belangrijke rol. Je kunt natuurlijk je 'oude' unit uit het origineel of van de add-on (Tales Of The Swordcoast) importeren en daar verder mee spelen, maar je kunt ook een nieuw karakter kiezen. In beide gevallen start je met ongeveer dezelfde experience levelpoints. Hoe dan ook, het instellen kost flink wat tijd maar dan heb je het wel precies zoals je het hebben wilt. Ook zijn er nu character 'kits', of zogenaamde sub-classes waardoor je je alter ego nog verder kunt specificeren. Zo kun je als Ranger bijvoorbeeld kiezen om een 'Beastmaster' of een 'Archer' te worden, hetgeen invloed heeft op de manier van vechten.

EXTRA'S

Er zijn in dit deel twee totaal nieuwe character classes bijgekomen, te weten The Monk en de Barbarian en ook een nieuw ras, de Half-Orc, doet zijn intrede.
Het leuke van al deze extra's is dat je jouw held echt kunt vormen naar jouw wensen en dat dit per speler een andere gameplay oplevert. Zo kun je als Thief magische vallen zetten, Paladins krijgen goddelijke powers en Druïden kunnen 'shapeshiften' in beesten zoals een wolf, beer of panter. Zo heeft iedere klasse en ieder type een specifieke kracht die je pas later in de game krijgt.

BATTLE

De gevechten zijn eveneens iets aangepast. Zo kun je nu in twee handen een wapen dragen, dus bijvoorbeeld met twee puntige zwaarden tegelijk knokken. Ook een hele reeks nieuwe staffen, zwaarden, dolken, speren en nog veel meer klop-, slag- en beukhout ligt voor je klaar. Vooral de oostelijke zwaarden als de Ninja-To geven de game iets extra's. Daarnaast zijn er twee keer zo veel monsters als bij Baldur's Gate. Zowel kleine als grote lelijkerds en meer dan 300 spreuken met allerlei leuke uitwerkingen. Kijk wel even uit of het om short- of long distance spreuken gaat, want je zal niet de eerste zijn die zichzelf frituurt omdat je te dicht bij je eigen lightening spell staat.

UITERLIJK

Het artwork in SOA is weer asskicking en flink wat geavanceerder dan in Baldur's Gate. Ondanks dat de settings en de karakters 2D zijn, ziet het er echt fonkelend mooi uit. De game kan eindelijk een hogere resolutie aan, al praten we hier nog steeds maar over 800 x 600.
Veel effekten maken wel gebruik van 3D acceleratie. Met name de spreuken, water, schaduwen, rook en mist geven net dat beetje extra aan al het mooie en fraais dat je op je monitor te zien krijgt. Enorme standbeelden, indrukwekkende gebouwen, fraaie versie-











ringen en een ware regenboog aan magische effekten zorgen voor de juiste sfeer. Fijn is dat je nu de interface weg kan klikken en je dus gewoon fullscreen ingame kan spelen, iets wat bij het origineel niet mogelijk was.

400 UUR GAMEPLAY

Ook niet verkeerd om te weten, SOA is groot, erg groot, heel erg groot, super, mega, woopa-duppa, smashing big-time groot! Dat komt omdat er naast de hoofdroute enorm veel sidequests zijn, die op hun beurt weer andere quests oproepen. Als je in één keer de hoofdlijn zou spelen, ben je tussen de 50 à 100 uur spelen bezig. Doe je daarentegen alle sidequests die er te vinden zijn, dan kun je rekenen op 400 uurtjes gameplay! Tenminste, dat zeggen de ontwikkelaars maar ik geloof ze.

Bovendien verschillen de sidequests per karakter. Als je een Paladin kiest, kan je bijvoorbeeld een opdracht krijgen van een groep tempeliers. Je moet een Holy Sword vinden in een woeste ruïne vol baddies. Als je dat hebt gedaan, moet je vervolgens een prinses begeleiden op een reis.

Iedere keer als je een van deze typische Paladin sidequests volbrengt, stijg je in achting en krijg je uiteindelijk een super Paladin eindopdracht. Dit staat helemaal los van de verhaallijn van de game.

BROERTJE

Ander voorbeeld. Je kunt als Knight een jonkvrouw redden uit een evil kasteel. Lukt je dat, na heel wat uurtjes battelen, dan kom je erachter dat het kasteel oorspronkelijk van de jonkvrouw's vader was maar die is in de strijd gedood. Dan komt opeens de kwade broer van de jonkvrouw ten tonele en die claimt het kasteel. Je vecht tegen zijn troepen en wint, maar de broer zweert wraak.
Volgende dag is de jonkvrouw gekidnapt door haar gefrustreerde broer en kun je weer op queeste. En al die tijd ben je niet eens met het hoofdverhaal bezig. Dat is nog eens diepe gameplay.



Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8^{8}	8^{0}	9^{0}

- + Super groot
- + Massa's monsters en spreuken
- + Verschillende karakters, verschillende sidequests
- – Soms hutje mutje gevechten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium II 200, 32 Mb
Fabrikant: BioWare/ Black Isle
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

Baldur's Game II is mooier, uitgebreider en mega groot. Wil je alles doorspelen dan ben je hier wel zoet mee tot oud & nieuw. Dat noem ik nog eens waar voor je geld!
JAN

9^{0}

FORMULA ONE 2000



Al vijf jaar is de Formula One serie de onbetwiste leider als we het hebben over F1-games op de PlayStation. Dit jaar is er echter voor het eerst serieuze concurrentie.







CONCURRENTEN

De eerste Formula One game zag het licht in 1996 en sindsdien is er elk jaar een update verschenen en zijn er in de loop der tijd vele miljoenen exemplaren van deze racer over de toonbank gegaan. Terecht, want al vanaf de eerste versie is dit een heerlijke racegame geweest en scoorde ie in de PU altijd rond de 9.0.

Dat Formula One in de loop der jaren zoveel miljoenen exemplaren verkocht, had ook alles te maken met het feit dat er van werkelijke concurrentie nauwelijks sprake was. Tot nu toe dan, want dit jaar zijn er twee ijzersterke F1 games voor de PSX verschenen, namelijk F1 2000 van Electronic Arts en F1 Racing Championship van Ubi Soft.

Beide games ontliepen elkaar niet veel en scoorden hoge cijfers. Pluspunt van de EA-titel was de 2000-licentie en ook Formula One mag zich wat dat betreft op de borst slaan; alle rijders, teams, regels en circuits van dit seizoen zijn aanwezig.

PERFEKT

Waar je altijd zeker van kan zijn als je Formula One speelt, is een uitstekende besturing. Bij de eerste versies hadden de rookies misschien weleens de rem- en stuurhulp nodig, maar in de loop der jaren is dit gedeelte van de gameplay geperfektioneerd tot het niveau waarop er weinig of niets meer op aan te merken valt. Rem- en stuurhulp zijn ook in deze 2000 versie als optie in te stellen maar die zijn absoluut niet nodig. Het sturen gaat heerlijk scherp en als je eenmaal gewend bent aan de remkracht, wil je niet anders meer.

ARCADE

Geperfektioneerd is eigenlijk het woord waar het in deze nieuwe Formula One versie om draait. Een klein jaar is een team van Studio 33 (ook de makers van Destruction Derby Raw) bezig geweest om hun succesvolle '99 versie op een aantal punten weer net even beter te maken, en dat is in grote lijnen gelukt.

Op het gebied van de graphics is dat nauwelijks te zien maar dat komt vooral omdat de grenzen van de PlayStation in de game van vorig jaar al vrijwel bereikt waren. Ook wat het geluid betreft staat de game ongeveer op hetzelfde (hoge) niveau als vorig jaar.

De verbeteringen moeten dan ook vooral komen van een aantal aanpassingen en uitbreidingen waarvan de nieuwe Arcade mode ongetwijfeld de belangrijkste is. Deze Arcade mode is eigenlijk een spel op zich met ander weggedrag van de auto's, ander uiterlijk van de circuits, extremere weersomstandigheden, nachtraces et cetera.

De bedoeling is dat je door goed te presteren steeds verder komt in deze mode en al spelend meer circuits en wagens ter beschikking krijgt.

Een hele aardige uitbreiding van de game derhalve, waarbij je het gevoel krijgt iets relaxter te kunnen racen omdat je bij de championship vaak het idee hebt dat je je geen foutje kunt permitteren, zeker niet als je aan een compleet raceseizoen bezig bent.

ONZIN

Nieuw is ook het commentaar in zes verschillende talen (geen Nederlands!). Kies je voor het Engelse duo, dan hoor je de vertrouwde stemmen van Murray Walker en Martin Brundle, waarbij eerstgenoemde nog steeds dezelfde onzin uitkraamt als altijd. Dat gaat in de trend van 'Schumacher gaat deze race zeker winnen, tenzij hij 'm verliest.'

Op zich vind ik het commentaar een van











Het veld ligt nog dicht bij elkaar.



de zwakkere onderdelen van de game. Als je bijvoorbeeld als eerste begint met je kwalificatieronden zal Walker altijd uitroepen dat je een 'fantastic laptime' gemaakt hebt. Nou, ik reed een schijtrondje van niks maar omdat er nog niemand op de baan was geweest, was mijn tijd natuurlijk de snelste maar 'fantastic' was ie dus absoluut niet. Verder valt het duo nogal vaak in herhalingen en roepen ze tijdens de kwalificatie enthousiast dat je inloopt op je tegenstanders(?).

KRITIEK

Nu we toch bezig zijn met wat kritiekpuntjes, heb ik er nog wel een paar. Zo vond ik het aantal tussentijden tijdens de trainingen aan de magere kant, is de Easy mode wel heel erg easy en heb ik zo m'n vraagtekens bij het weggedrag van de tegenstanders, de AI dus. Je wordt regelmatig afgesneden of van achteren aangetikt en dat wil nog weleens frustreren. Ik kan gewoon slecht tegen m'n verlies en helemaal als dat nog buiten mijn schuld gebeurt ook!

LOF

Al met al moet het eindoordeel over Formula One 2000 toch positief zijn. Vergeleken met de versie van vorig jaar is er weldegelijk een en ander verbeterd. Ten eerste ziet het geheel er wat realistischer uit met vlaggen in het publiek en flitsende camera's. De cockpit view is verbeterd, er is bij kwalifikatie een flying 'lap', tijdens de practice kun je snel even naar de pit om je afstellingen te verbeteren, de Two Player mode speelt zich af met het hele deelnemersveld en tot slot is er de Arcade mode die zeer uitdagend is. Voeg daarbij de uitstekende besturing, goede graphics en het feit dat de game over de 2000-licentie beschikt en ik kan niet anders doen dan ook aan Formula One 2000, in navolging van F1 2000 en F1 Racing Championship, een hoog cijfer geven.


Het hele veld is van de partij in de Two Player mode.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8.8	8.4	9.3

- + Uitstekende besturing
- + Seizoen 2000-licentie
- + Uitdagende Arcade mode
- + Two player mode met full grid

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2200
Fabrikant: Studio 33
Distributeur: Columbia Tristar
Tel:035-6250720

Op wat kleine details na is Formula One 2000 een uitstekende F1 game die zich zonder meer kan meten met z'n twee ijzersterke concurrenten.
ED

9.1



Da's knap; vier verschillende remsporen met één aktie!



Aan de cockpit view is veel gesleuteld.


Maar wie zou er voor 't eerst echt ronde banden maken?

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID


Snake's favoriete houding.


Hoe red je je hier uit Snake?

Metal Gear Solid, dé PSX klapper van alweer bijna twee jaar geleden, is eindelijk ook op de PC te spelen. Een hernieuwde kennismaking met een van de beste spelconcepten aller tijden...

INSTANT KLASSIEKER

Metal Gear Solid, een naam die staat als een huis, een game die een enorme schare fans heeft, met een PS2 versie in de maak die vriend en vijand van de serie op de E3 naar adem deed happen en dat nog eens dunnetjes overdeed op de ECTS.

Metal Gear Solid was eigenlijk een soort Thief voorloper en werd al op de MSX in 1987 door Konami met veel succes uitgebracht. Voor het eerst kregen gamers te maken met een spel dat stealth voorop stelde in plaats van een arcade schiet- en knalfestijn. Na Metal Gear en Metal Gear: Solid Snake kreeg je nog de spin-off SD-Snatcher maar daarna werd het lange tijd stil rond MGS. Totdat twee jaar geleden Metal Gear Solid op de PSX terugkwam en een heuse storm veroorzaakte in de gamesbiz.

Dit was een klapper, een instant klassieker, een winner all the way. Het plot, de verhaallijn, de gameplay, de spanning, de volwassen en filmische sfeer... het maakte MGS tot een game die moeiteloos een plaats verwierf in de Galerij der Groten. En nu is de PC versie klaar.

FOXHOUND

Solid Snake is een exgeheim agent van de super geheime organisatie Foxhound.

Al heel wat missies achter de rug, wil Snake het rustiger aandoen maar hij wordt toch weer opgeroepen.

Een groep superleden van Foxhound zelf hebben een kernwapenfabriek bezet op Shadow Moses Island in Alaska. Deze bad guys hebben honderd kernkoppen in handen gekregen. De terroristen eisen dat de regering hun het stoffelijk overschot overdraagt van Big Boss, de legendarische, mysterieuze, corrupte, voormalige Commander van Foxhound. Als die eisen niet binnen 24 uur worden ingewilligd, dan zullen de terroristen een kernbom lanceren. Snake staat dus in zijn eentje tegen een overmacht aan supergetrainde killers en dat in een race tegen de klok.

Terwijl ik dit opschrijf, bedenk ik me dat de meeste gamers dit natuurlijk al lang weten en zich hardop zullen afvragen waarom ik kostbare ruimte aan deze basisinfo verspil. Maar vergeet niet dat de PU nog steeds groeit en dat ik ook de nieuwe lezers moet informeren, toch?

Oké, nu we het officiële gedeelte hebben gehad, over naar de orde van de dag. Microsoft beloofde meer dan alleen maar een rechtstreekse poort maar wilde ook de originele gameplay aanpassen en upgraden. Laten we eens kijken naar die verbeteringen.

RESOLUTIE & GRAFISCHE EFFEKTEN

De resolutie kan een stuk hoger. Je kunt MGS spelen in 1024 x 768 en dat werkt een hele hoop kartelige pixels weg. Ook kan MGS op de PC meer voordeel halen uit 3D effekten, hardware acceleratie en dat soort zaken. De lichteffekten en schaduwen, als ook de rook- en ademwolkjes komen mooier uit. Daarentegen vind ik dat ze toch nog te lui zijn geweest bij Microsoft. De letters die in beeld verschijnen bijvoorbeeld zijn echt zo kartelig, dat je je afvraagt waarom ze dat niet even opnieuw hadden kunnen doen. Ook de texturen van muren en de karakters zijn wat vaagjes. Soms heb je dus meer het idee dat je een Bleem



Geduld is het sleutelwoord in MGS.



Ongezond luchtje.


Eindelijk een beetje hulp.


Is er nog hoop voor Snake?


Even wat slapende honden wakker schieten.

No I'm Rattle.



versie zit te spelen. Desalniettemin weet de game de MGS sfeer perfekt te behouden en juist door die extra effekten (rook, glinsterend water, licht et cetera) ziet alles er best goed uit. Het had alleen een stukkie beter gekund.

ALTERNATE MODE

In Japan kwam MGS met een Alternate mode. Dit hield in dat je alles ook vanuit een first person view kon spelen en bekijken. Die zit er bij de PC versie dus ook bij. Het is wel geinig en met name voor de sfeer is het leuk om de omgevingen wat uitgebreider af te speuren, maar voor de rest voegt het weinig toe aan de gameplay. Je speelt toch het meest vanuit de third person view.

ONBEPERKT SAVEN

In de PC versie van MGS kun je saven waar je maar wilt. Vooralsnog werkte dit niet bij deze review versie. Ik kon namelijk nu wel overal saven maar als ik dan een savegame opstartte, begon ik toch steeds weer aan het begin van de missie. Beetje raar, maar dat komt vast goed.

300 VR MISSIES

De 300 Virtual Reality missies geven de MGS legacy nog meer glans. Kwamen bij de PSX de VR missies pas later uit en moest je er ook nog eens voor betalen, hier krijg je ze er gratis bij. MGS komt dan ook op twee CD's; een met de main MGS story en een met de VR stuff. Dat zijn dus 300(!) missies waarin je je stealth-, sluip- en wurgtechnieken kunt uitleven in een soort van groen Holodek. Heel apart en heel erg tof. Hier ben je echt uren zoet mee en het vormt een uitdagend package Metal Gear Solid fun. Een vette plus.

GAMEPLAY

De gameplay van het origineel was ijzersterk en staat nu natuurlijk nog steeds als een huis overeind. De open gameplay waarmee je de missies kunt spelen is gewoon fantastisch en dat begint al bij het eerste level. Of je sneakt langs de guards en houdt je schuil of je besluipt ze van achteren en wurgt ze, of een combinatie van beide; er zijn altijd meerdere mogelijkheden.
Ook de verhaallijn, de verschillende bosses, de toenemende spanning en de snijdende sfeer maken dat deze game je echt aan je monitor kluistert. Spellen als dit doen je weer eens beseffen wat voor heerlijk gevoel je aan gamen kunt overhouden.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8.0	8.5	9.0

+ Sneaken en stealth
+ 300 VR missies
+ IJzingwekkende sfeer
– Grafisch had 't beter gekund

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,00 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium II 233, 32 Mb
Fabrikant: Konami en Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel:020-5001005

Iedere PC bezitter die deze PSX klassieker nog niet eerder heeft ervaren, verplicht ik deze game te spelen. Dit moet je hebben meegemaakt.
JAN

8.6



Kwestie van snel beslissen.



Let's zoom!


Oké, waar is de brand?

www.interexpo.nl

SUPER PC DISCOUNT

14+15 OKT

DARLING MARKET RIJSWIJK (ZH) BIJ DEN HAAG

***Za + Zo: 10-17 uur

SUPER PC DISCOUNT

11+12 NOV

BRABANTHALLEN - DEN BOSCH

***Za + Zo: 10-17 uur

16+17 DEC

AHOY' ROTTERDAM

***Za + Zo: 10-17 uur

SUPER PC DISCOUNT

BEURS•OVERZICHT

BINNENKORT BIJ U IN DE BUURT! 10.00 - 16.00 uur

PC DISCOUNT — DÉ COMPUTER KOOPJES BEURS

Za	28	okt '00	Twentehallen - Enschede
Zo	29	okt '00	Sporthal Margriet - Schiedam
Zo	29	okt '00	Hanzehal - Zutphen
Za	4	nov '00	Sporthal Brasserskade - Delft
Zo	5	nov '00	Spaarnehal - Haarlem
Zo	5	nov '00	Sporth. Kerkelanden - Hilversum
Za	11	nov '00	Sporthal Jo Gerris - Roermond
Zo	**11+12**	**nov '00**	**Brabanthallen - Den Bosch***
Za	18	nov '00	Jan Massinkhal - Nijmegen
Zo	19	nov '00	Groenoordhallen - Leiden
Za	2	dec '00	Sporthal Haven - Almere
Zo	3	dec '00	Sporthal Matenpark - Apeldoorn
Za	9	dec '00	Stadssporthal - Tilburg
Zo	10	dec '00	MECC - Maastricht
Zo	10	dec '00	Broerenkerk - Zwolle



REDUKTIEBON

ƒ5,00 VOORDEEL

INLEVEREN AAN DE KASSA; geldig voor meerdere gezinsleden

Naam & Voorletters

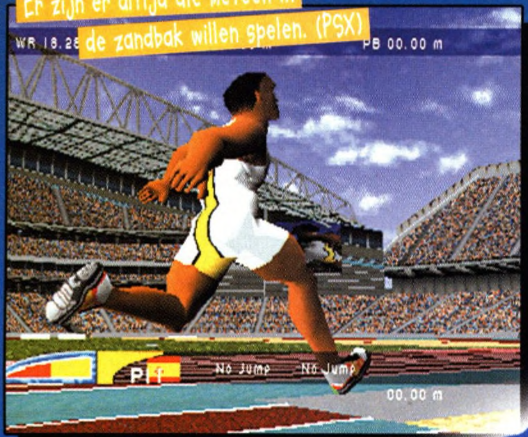
Adres — Nr.

Postcode — Woonplaats

Knip deze bon uit en profiteer nù!

!! Opgelet: plaatsen en data onder voorbehoud! INFO: (070) 358 89 29 http://www.pcdiscount.nl !!

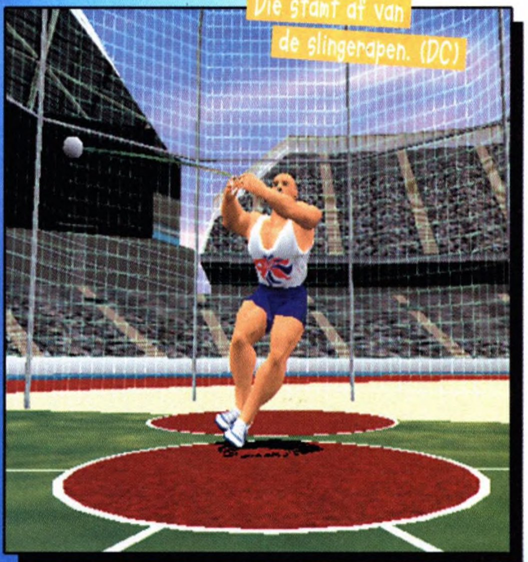
Aangeboden door: POWER UNLIMITED • OKT. 2000



Er zijn er altijd die meteen in de zandbak willen spelen. (PSX)



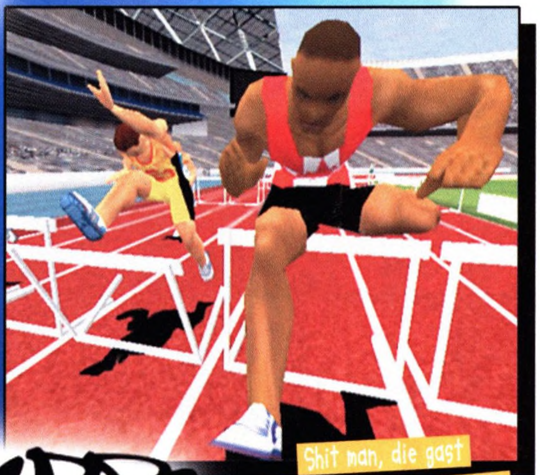
Lekker dan, geweer gebroken! (PSX)



Die stamt af van de slingerapen. (DC)



Hier krijg je dus aambeien van. (DC)



Shit man, die gast brengt de Hitlergroet! (DC)

Sydney 2000

De Olympische Spelen zijn inmiddels achter de rug maar met Sydney Olympics kun je het allemaal nog eens dunnetjes overdoen.

MERCHANDISING

Al na een klein half uurtje spelen is het duidelijk: Sydney Olympics 2000 is een stukje schaamteloos ongeïnspireerde merchandising. Je zou bij wijze van spreken net zo goed een Sydney Olympics 2000 t-shirt of koffiebeker kunnen kopen.
Ik ben er zeker van dat een tijd geleden een aantal dikke Olympische bobo's hebben zitten te kijken naar een demonstratie van Sydney Olympics 2000: the computergame.
Stel je voor; met hun vette worstvingers houden ze de controller vast en drukken semiritmisch op de knopjes. Ze vinden het geweldig, het beste computerspel dat ze ooit gespeeld hebben en het ontwerp wordt goedgekeurd. Niemand heeft in de gaten dat deze bobo's nog nooit een andere game hebben gespeeld en in hun oneindige domheid de mensheid opzadelen met een spel dat door onschuldige gamers gekocht zal worden in de hoop dat ze voor een gulden of honderd een stukje Olympische droom in huis halen. Gelukkig is er Power Unlimited om te waarschuwen en dat doen we bij deze. Koop Sydney Olympics 2000 niet! Ik herhaal: koop Sydney Olympics 2000 niet!

DECATHLON

Zo, nu dat eruit is kunnen we beginnen met vertellen wat er dan zo slecht is aan dit spel. Heel vroeger had je het spel Decathlon; de gameplay hield niet meer in dan zo snel mogelijk op de knopjes rammen. Wie daar het best in was, ging als eerste over de finish. Twee generaties gamers hielden er permanente spierontstekingen en andere onprettige aandoeningen aan over en net nu ik dacht dat we eindelijk verlost waren van deze ouderwetse ellende, komt Eidos met dezelfde shit aanzetten. Je zou zeggen dat we vandaag de dag wel wat meer mogen verwachten van de officiële Olympische game maar waarschijnlijk was de creatieve afdeling van Eidos drukker bezig om nog iets origineels te verzinnen voor het verhaal van de honderdduizendste Tomb Raider aflevering en moeten wij het helaas doen met deze ongeïnspireerde button smasher.

BUTTON SMASHING

Sydney Olympics 2000 biedt twaalf frustrerende onderdelen. De gameplay is altijd hetzelfde: ram zo snel mogelijk achter elkaar op twee verschillende knoppen. De afwisseling zit 'm in de derde knop waarmee je over een horde springt of een andere aktie uitvoert. Er is ook een Career mode; het toppunt van zieligheid. Je moet je sporter trainen in de sportschool. Je voelt hem waarschijnlijk al aankomen maar dit gebeurt door middel van het rammen op de knoppen. Of je de sporter nou moet laten opdrukken of andere oefeningen moet laten uitvoeren; het rammen op de knoppen is hetzelfde.
Eén klein lichtpuntje gloort aan de horizon in de vorm van de Two Player mode. Op een of andere manier is het geram op de controller opeens leuk als er iemand naast je zit die hetzelfde doet. Jammer genoeg is deze pret van korte duur, je krijgt namelijk een lamme hand en besluit om snel Ultimate Fighting Championship te gaan spelen.

Power RAPPORT

7⁰	7⁰	2⁰
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY

- Button smashing
- Button smashing
- Button smashing
- En nog eens button smashing

PLAYSTATION / DREAMCAST
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2200 /
Prijs: ƒ 139,95 Bfr.ca. 2600
Fabrikant: Eidos
Distributeur: Atoll Soft
Tel:0318-505464

Ook al zijn de graphics van de Dreamcast ietsje mooier, er is geen enkele reden om deze game aan te schaffen.
BORIS

4⁵

Wat wil je cadeau van de PU?

Bekijk 't zelf maar!

Want als je nú jaarabonnee wordt ontvang je de computerbon t.w.v. fl.25,-



Enkele van de belangrijkste winkelketens waar je deze computerbon kunt inwisselen zijn: Bruna, Dixons, Expert Vobis Microcomputer, Funtronics, Computer Collectief

Ook kun je de website raadplegen: www. computerbon.nl

Wil je liever de korting?
Dat kan ook, dan betaal je fl.52,50 ipv fl.65,40 voor 12 nummers

VUL DUS VANDAAG NOG DE ANTWOORDKAART IN OF BEL

023- 55 66 789





ken te zijn weggelopen. Winnen doe je door goed te sturen of je opponenten met bommen, raketten, olieplasjes, of mijnen uit te schakelen. Helemaal niets nieuws onder de zon dus.

DONKEY KONG RACING EXCUSES?

Een paar jaar geleden joeg ik als PU-rookie zo'n beetje alle Powerfans tegen me in het harnas door Donkey Kong Racing als de slechtste game van het jaar te bestempelen. Bij deze wil ik alsnog mijn excuses aanbieden aan alle N64 aanhangers die ik met deze opmerking diep gekwetst heb. Ik beken bij deze. Ik had het spel maar een paar minuten gespeeld en werd aan alle kanten door mijn maten voorbij gereden. Gefrustreerd als ik was, bleef mij nog maar een ding over het spel in de PU dissen. Tot de dag van vandaag word ik door Nintendo niet te woord gestaan…

KLEINTJES

Inmiddels weet ik natuurlijk wel beter. DKR is een uitdagend en leuk spel wat vooral in de Multiplayer mode voor veel fun zorgt. Ik had dus wel zin om Wacky Races te spelen om de oudere gamer aan zijn trekken te laten komen. Nu is DKR in eerste instantie ook niet voor de GP 3 of Need for Speed-fan gemaakt, maar de pittige gameplay en de vele powerups maakte het spel een uitdaging voor iedereen. En dat is bij WR helaas niet het geval.

SUPER ARCADE

Allereerst kan WR grafisch niet opboksen tegen de mini-race games van de N64. De graphics zijn wat brokkelig en de omgevingen niet bijster interessant uitgewerkt. Het ziet er allemaal wat lomp uit. De wagentjes zelf zijn weird, maar veel meer dan rechtuit en links- en rechtsaf gaan doen ze niet. Ook de explosies en de raketaanvallen zijn basic uitgewerkt. De gameplay is voor een wat oudere gamer weinig uitdagend. Ik won in ieder geval vrijwel alle races met opmerkelijk gemak. En dat was bij DKR wel anders. De wagens sturen vrij ruw. Echt subtiel een bochtje insturen of een opponent er uit remmen is er niet bij. WR mag je 'arcade over the top' noemen.

denkt.

PAAR FOUTJES

Er zitten ook een pare nare foutjes in WR. Zo kun je een race onderweg nooit afbreken. Je zult hem helemaal uit moeten rijden, voordat je weer naar het startmenu kunt gaan. Verder bleef mijn wagentje nog wel eens tegen een berg aan plakken. Een ander minpunt is de lokalisatie. De Nederlandse stemmen zijn niet slecht, maar de stemmen van acteurs zelf zijn voor mij toch de echte shit. Infogrames geeft hier opnieuw mee aan dat het slechts op de jongsten mikt. En met die taktiek kunnen ze best wel eens succes hebben.







Power RAPPORT

7,0 GRAPHICS | 7,0 SOUND | 7,0 GAMEPLAY

+ Lachen met Hanna Barbera
+ Geinige powerups
− Matige graphics
− Voor je neefje

PC CD-ROM
Prijs ƒ 69,95 Bfr.ca. 1300
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM.
Fabrikant: Appoloosa Interactive
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

Wacky Races is een geinige game…voor je kleine neefje en nichtje. De gameplay is niet ver genoeg uitgewerkt en biedt te weinig diepgang voor de oudere gamer. En daar baal ik best wel van, want ik mag die Wacky racers wel.
J.J.

7,0


Schrijf je in vóór 30 oktober
www.nokiagame.nl
In Reality it's a game.
Ik heb me ingeschreven... Wie weet wat er nu boven mijn hoofd hangt.
NOKIA
CONNECTING PEOPLE

In Cold Blood op de PSX viel een beetje tegen. Eens kijken hoe John Cord het onder Windows doet...



Gaan we door de brandende oven of kruipen we onder druipend chemisch afval door?



Verrek John, jongen ben jij 't?



En laat ik je hier nooit meer zien.



Goed gezien jochie, je laatste uur heeft geslagen.



Zeker uitgegleden over de smeltjus.

EXPERTISE

In Cold Blood is gemaakt door niemand minder dan Revolution Software. Dit bedrijf bracht ons eerder al het uitstekende Broken Sword, waarvan men zegt dat er een deel drie in de maak is.
In Cold Blood werd op de PSX toch minder goed gewaardeerd dan men aanvankelijk verwachtte. Boris gaf het spel een 7,2 en vond dat er te veel gehyped was rondom de game.
Het verhaal van de PC versie is natuurlijk precies hetzelfde en ook hier worden de spelers geconfronteerd met de M16 agent John Cord die (martelingen ondergaand) herinneringen oproept en zo ons zijn verhaal vertelt.

SPY SFEERTJE

De game is bedoeld als een echte spionagethriller en die sfeer wordt redelijk neergezet. Helaas is de voice-casting soms uitermate belabberd maar in het geval van onze held, John, valt dat gelukkig wel mee want zijn poging om als cool guy over te komen, is redelijk geslaagd te noemen.
De spanning in de game is goed, erg goed zelfs. In plaats van je een weg door de verschillende levels en hoofdstukken te knallen, komt een groot gedeelte op stealth aan. Ook bezit de geheim agent allemaal spy gadgets die je in je speur- en ontdekkingstocht hard nodig zult hebben.
Minder is de manier waarop John beweegt. De besturing is al lastig door de altijd tricky fixed camera's en het feit dat de omgeving soms zo groot wordt uitgelicht dat John helemaal opgaat in het geheel en bijna gedegradeerd wordt tot 'dwerg'. Daarnaast beweegt John zich een beetje als een epilepsie patiënt.
De backgrounds zijn overigens wel erg fraai al valt op dat John niet altijd mooi één wordt met die diverse achtergronden maar ja, een kniesoor die daar een groot probleem van maakt.
Het zijn dus vooral kleine steekjes die Revolution Software laat vallen.

GOOD OLD ADVENTURE

Het belangrijkste is natuurlijk de gameplay en die is prima. De puzzels zijn erg tricky en je moet heel goed de omgevingen afspeuren om alle objekten en goodies te ontdekken. Wat dat betreft was het weer even back to the old days, want deze game is erg lineair. Je moet dus alles goed hebben opgelost, wil je verder kunnen.
Al met al verwachtte ik weinig van dit spel omdat ik pas kort geleden van het bestaan hoorde en bij topgames zal me dat niet vaak gebeuren. Maar als je hem dan lekker doorspeelt, krijg je een goed plot en heel wat spannende uurtjes good old adventuring voorgeschoteld.

IN COLD BLOOD

Power RAPPORT

7^{5} GRAPHICS | 7^{0} SOUND | 7^{8} GAMEPLAY

- \+ Spannend verhaal
- \+ Stealth
- \+ Niet snel uitgespeeld
- − Besturing

PC CD-ROM
Prijs: ƒ99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 266, 64 Mb
Fabrikant: Revolution
Distributeur: Guillemot
Tel:035-5288807

Een spannend adventure met een goed verhaal die ondanks de wat klunzige besturing toch de moeite waard is. Ben je fan van adventures en van speuren en puzzelen, dan kom je zonder meer aan je trekken.
JAN

7^{5}

HOMEWORLD
CATACLYSM



Het komt niet zo vaak voor dat een add-on een stand-alone game is. Maar om Homeworld: Cataclysm te spelen heb je het eerste spel niet nodig. En zo zien we het graag.

VERNIEUWEND

Dat je de CD van de eerste Homeworld niet nodig hebt, is trouwens maar goed ook want zo best verkocht het spel hier niet. Het was weer eens het bekende liedje, een spel met revolutionaire gameplay doet het in Nederland bijna altijd slecht.
En dat terwijl we bij de PU dagelijks brieven en e-mails krijgen van lezers die vinden dat er zo weinig vernieuwende shit uitkomt. Ja, als jullie die paar games die vernieuwend zijn niet kopen, dan houden ze er natuurlijk mee op. Dus wees eens niet zo schijterig en probeer Homeworld: Cataclysm uit; het spel is de poging meer dan waard.

BLAFFENDE HOND

HC is niet beter en niet slechter dan Homeworld, alleen ietsje anders. Dit komt doordat niet Relic Entertainment verantwoordelijk was voor de ontwikkeling, maar Barking Dog Studios en deze jongens pakken het allemaal net even iets anders aan. Zo is de aktie beduidend kleuriger in beeld gebracht, de schepen zien er flitsender en ronder uit, de luchten zijn feller en de stemmen soms ronduit humoristisch.
Hoewel ik de interpretatie van Barking Dog Studios niet echt een verslechtering vond, bracht de aanpak van Relic, veel zwart/wit beelden en gedragen commentaar, me beter in de stemming. De uitgebalanceerde mix van muziek, beeld en verhaal, hield je van af het begin in de greep en dat gevoel had ik nu wat minder.

THE BEAST

Het verhaal in HC begint vijftien jaar na de aktie in Homeworld. De Kushan hebben de Homeworld op Hiigara inmiddels heroverd op de Taidan Empire en die hebben het daar zo moeilijk mee dat het keizerrijk uit elkaar dondert. De Taidan vechten nu zelfs onderling.
In de schaduw houden de Kiith zich bezig met hun eigen ding: een beetje handelen en nieuwe technologieën verzamelen. Jij speelt een klein Kiith gemeenschapje, genaamd de Somtaaw dat van de mijnbouw leeft. Hangend in de ruimte, sleep je dagelijks weer een flinke portie asteroïden in je mijnschip.
En dan is daar opeens die noodkreet. Of je een andere Kiith clan kunt komen helpen bij een vette battle. Het begin van de ellende natuurlijk; enkele missies later zuigt The Beast zich naar binnen, een entiteit die alle techniek en materie weghaalt (en de helft van jouw schip) en vervolgens voor eigen plezier gebruikt. Gepaste tegenmaatregelen zijn dus op hun plaats!

FOG OF WAR

Er zijn ten opzichte van Homeworld enkele subtiele verbeteringen doorgevoerd. Zo is de interface overzichtelijker geworden en is er de toevoeging van Fog of War. Handig is de timecompression, die nu op 8x gezet kan worden en dat scheelt een hoop frustratie, want je was in Homeworld soms echt minuten voorraden aan het binnen slepen.
De nieuwe sensor manager zorgt er voor dat je nu ook aanvallen kunt uitvoeren in sekties die buiten je gezichtsveld liggen en dat scheelt een hoop geswitch.
Natuurlijk zijn er ook vele nieuwe schepen en wapens aan het spel toegevoegd. Daar zit veel leuks bij maar het handigst vond ik persoonlijk de samenvoeging van de Harvester, Salvage en Repair Units tot één compact werkschip. Dat scheelt wederom een hoop geklik.



Na de scheiding hebben we de inboedel verdeeld.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8^{5}	8^{5}	9^{0}

- + RTS nieuwe stijl
- + Veel kleine verbeteringen
- + Wederom sterk verhaal
- – Soms iets te lollig

PC CD-ROM
Prijs ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium II 266, 32 Mb
Fabrikant: Barking Dog Studios
Distributeur: Atoll Soft
Tel:0318-505464

Homeworld: Cataclysm brengt geen schokkende vernieuwingen. Dat hoeft mijns inziens ook niet, want er mankeerde aan Homeworld weinig. De vele subtiele veranderingen zorgen er echter voor dat het geheel nu nog beter in balans is. Dus geen excuses meer, checken die handel!
J.J.

8^{7}



Buitenaards mooie formatie.



De game-designer is zeker vogelliefhebber.



Hihihi, dat kietelt.



Ingewikkelde shit.


V-RALLY 2
EXPERT EDITION
WEATHERPROOF THRILLS:
A GAME FOR ALL SEASONS
eden STUDIOS
INFOGRAMES
PC CD ROM
© 2000 INFOGRAMES. ALL RIGHTS RESERVED.
V-Rally is a trademark of Infogrames.
Developed by EDEN STUDIOS.
Nu uit voor PC. Reeds verkrijgbaar voor PlayStation en Gameboy.

ALIEN RESURRECTION



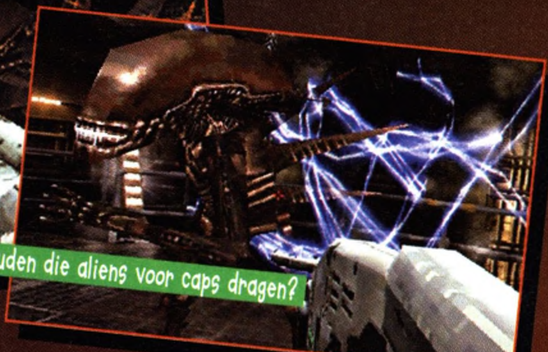
Meer dan drie jaar is er gewerkt aan deze game. Tijd genoeg dus om alle bugs eruit te halen toch?











CLICHÉ

Je kent vast wel het bekende cliché dat games die op filmlicenties zijn gebaseerd niet goed zijn. Dat verhaal hebben veel developers aan zichzelf te danken omdat ze vaak denken dat mensen een spel toch wel kopen als de film goed was.

Gelukkig zijn er de laatste tijd een aantal positieve uitzonderingen op deze regel geweest en kunnen we nu stellen dat een filmlicentie wel degelijk iets kan toevoegen aan een spel.

Alien Resurrection is daar een goed voorbeeld van want ook al was de film dramatisch slecht, het spel weet de betere momenten van de film terug te brengen en dat is op zich al een hele prestatie.

GEBROM EN GESIS

Alien Resurrection zit boordevol scènes waarin je eenzaam in het donker door het binnenste van een ruimteschip loopt. Het is warm en tussen het gebrom en gesis van computers en stoom hoor je in de verte het geluid van krakend metaal dat onder grote druk staat. Achter elke deur en achter elke doos kan zich een alien verborgen hebben.

Je hoort geschreeuw in een kamer en je rent naar binnen. Een opengereten karkas ligt in een steeds groter wordende plas bloed en in de hoek zie je een schaduw wegschieten in een ventilatiebuis. Je kunt niets anders doen dan doorgaan, hopend dat jij niet het volgende slachtoffer bent en hopend dat je zaklantaarn je niet op een cruciaal ogenblik in de steek laat.

Plotseling is er dat geluid; het geluid van iets dat beweegt, heel voorzichtig. De zaklantaarn gaat uit en met ingehouden adem hoor je iets dichterbij komen. Je grijpt je gun steviger vast en met een ruk draai je je om. Er is niets, alleen een lege gang. Het geluid is weg. Met het zweet op je voorhoofd tuur je het donker in. Bewoog daar iets?

CONTROLLER TROUBLES

Dat is de kracht van Alien Resurrection; er is een constante spanning. Je weet nooit waar de vijand zich verborgen houdt en als je hem tegenkomt, is het meestal te laat want de aliens zijn supersnel en als ze je bespringen heb je geen schijn van kans.

Helaas is dit niet omdat ze zo moeilijk zijn te doden maar omdat de besturing niet goed is uitgedacht en de aktie te snel is voor de gebrekkige bewegingen die je kunt uitvoeren met de analoge stick van je controller. Dat is jammer en vaak erg frustrerend.

De linker analoge stick wordt gebruikt om te lopen: vooruit, achteruit, links en rechts. De rechter stick is om te kijken. Zelfs na een week spelen voelt deze setup onnatuurlijk want liever zou ik de direction pad gebruiken om te lopen. De analoge stick is namelijk vrij gevoelig en het gebeurt regelmatig dat je door een deur loopt, een alien tegenkomt en achteruit door de deur terug wilt lopen terwijl je op het beest schiet. Dit gaat vaak mis omdat je in de chaos van de battle gewoon een beetje teveel naar links loopt of naar rechts waardoor je niet door de deur gaat maar tegen de zijkant oploopt en een afgrijselijke dood sterft.

Weliswaar hebben de makers een optie ingebouwd waarmee je de gevoeligheid van de analoge sticks kunt afstellen, maar dit werkt voor geen meter. Het lijkt me toch niet teveel gevraagd van een spel dat drie jaar in ontwikkeling is geweest om een optie in te bouwen waarmee je zelf de setup van de controller kunt instellen? Bijna elk spel heeft het en ik gebruik het nooit en net nu ik het wil gebruiken, heeft dit spel het niet. Nep!

KRITIEK

Begrijp me niet verkeerd, Alien Resurrection is super spannend en er gaat niets boven het kruipen door het schitterende ruimteschip terwijl je van alle kanten gevaar verwacht. De overwinningsroes is groot als de zeldzame gelegenheid zich voordoet dat je zelf een alien kunt besluipen en hem van achteren neer kunt knallen.

Toch ga je te vaak dood en vervalt het spel na een tijdje spelen in herhalingen. Aliens en vijandige soldaten staan namelijk altijd op dezelfde plaats. In feite ben je steeds bezig om situaties uit je hoofd te leren zodat je weet hoe je het moet aanpakken als je voor een tweede keer een kamer binnen loopt.

Het nadeel is alleen dat de save points erg ver uit elkaar liggen en je te vaak hele stukken van het spel over moet spelen. Vooral irritant omdat je niet constant met Ripley speelt. Het verhaal wisselt soms

van invalshoek waardoor je met nieuwe characters speelt die niet de wapens hebben die je met een eerdere character al wel verzameld hebt.
Het zijn punten van kritiek die extra jammer zijn omdat met een beetje meer oog voor detail Alien Resurrection een topper was geweest.

DROOM

Grafisch is Alien Resurrection een droom, voor PlayStation begrippen dan want het blijft allemaal donker, blokkerig en traag. Maar toch slaagt de game erin om je van de eerste tot de laatste minuut met samengeknepen billen op je stoel te laten zitten en ook al zul je regelmatig de controller van frustratie door de kamer gooien, de spanning is te snijden.
Er zijn een boel dingen goed uitgewerkt zoals de wapens en de zaklantaarn die langzaam opraakt en dan weer moet recharegen voordat je hem opnieuw kunt gebruiken. Dat opladen gebeurt in een seconde of vijf maar vaak zijn het vijf lange seconden waarbij je met zweterige handen in het donker zit te wachten totdat hij het weer doet. Pure klasse die je niet vaak ziet in een game.


Ha, die alien dacht zich goed vermomd te hebben.


De spanning is te snijden.


Wat lijken die gasten toch op elkaar.


Weet je hoe aangebrande alien ruikt? Heeeeel vies!

Power RAPPORT

9⁰ GRAPHICS | 9⁰ SOUND | 7⁰ GAMEPLAY

+ Bloedstollende sfeer
+ Net als in Aliens
− Half gare besturing
− Te weinig savepoints

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2400
Fabrikant: Argonaut
Distributeur: Electronic Arts
Tel:00800-94055555

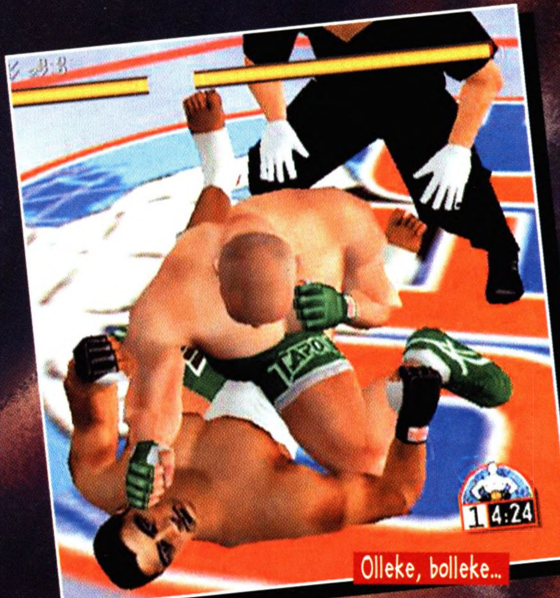
Alien Resurrection hoort kwa sfeer thuis bij de groten der aarde maar helaas valt de besturing door de mand, liggen de save points te ver uit elkaar en moet je telkens hetzelfde stuk opnieuw spelen. De falende besturing is in Alien Resurrection je grootste vijand en dat was toch niet de bedoeling.
BORIS

8⁰

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP



Vergeet Soul Calibur, vergeet Dead or Alive 2, vergeet Tekken. Ultimate Fighting Championship is de ultieme vechtgame!



Olleke, bolleke...

BRUTE GEVECHTEN

Je hebt jezelf vast wel eens afgevraagd wat er zou gebeuren als een kickbokser het aan de stok zou krijgen met een judoka. Wie zou er winnen? Welke sport is beter en effektiever? Omdat jij niet de enige bent die zich dat afvroeg, is in Amerika Ultimate Fighting in het leven geroepen. Het is een toernooi waaraan iedereen mag meedoen en waarin (bijna) alles geoorloofd is. Of je nu een bokser of een worstelaar bent, als je denkt te kunnen winnen mag je het komen proberen.

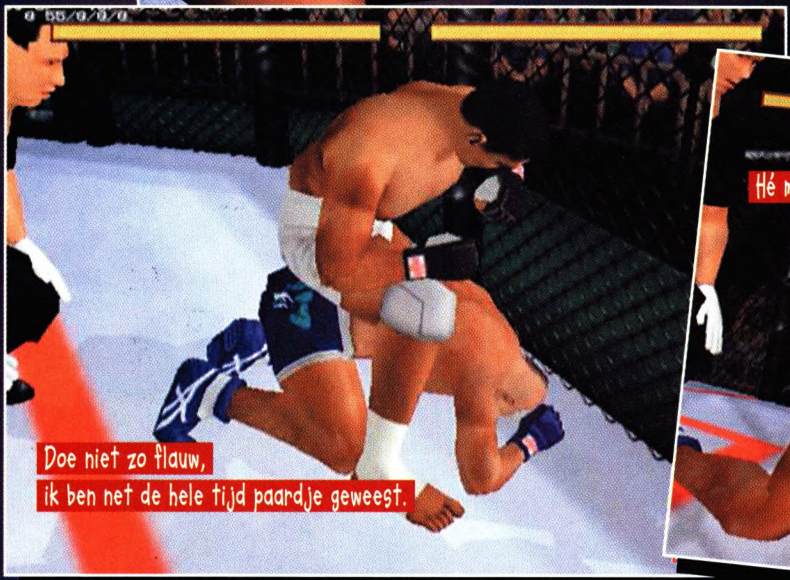
Gevechten duren net zolang totdat een van de twee fighters het opgeeft. Winnen is het enige dat telt. De manier waarop je wint is niet belangrijk. Deze brute gevechten worden doorgaans georganiseerd in de Ultimate Fighting Championship, zeg maar de eredivisie van het Ultimate Fighting en omdat deze sport in Amerika steeds populairder wordt, leek het fabrikant Anchor de hoogste tijd voor een game.



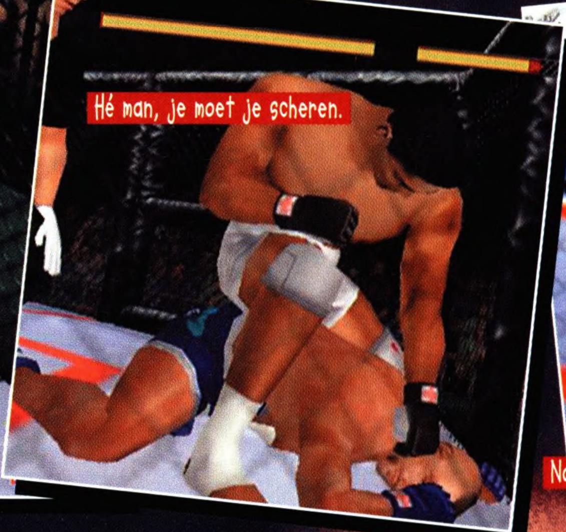
Ouderwetse uppercut.

ANCHOR STUDIOS

Anchor Studios ging aan de slag, deed research en nam personeel in dienst dat ervaring had met fightinggames; programmeurs en ontwerpers die onder andere gewerkt hadden aan Tekken, Tobal en Soul Edge kwamen het team versterken. Een goede zet want op de afgelopen gameshows E3 en ECTS wist UFC behoorlijk wat aandacht te trekken. Iedereen was enthousiast over de schitterende graphics maar nu wij hier op de redactie een exemplaar hebben liggen, wordt pas echt goed duidelijk wat voor een impact dit spel heeft. Wie kan er nog serieus over Tekken praten als je het realisme van UFC hebt beleefd?



Doe niet zo flauw,
ik ben net de hele tijd paardje geweest.



Hé man, je moet je scheren.



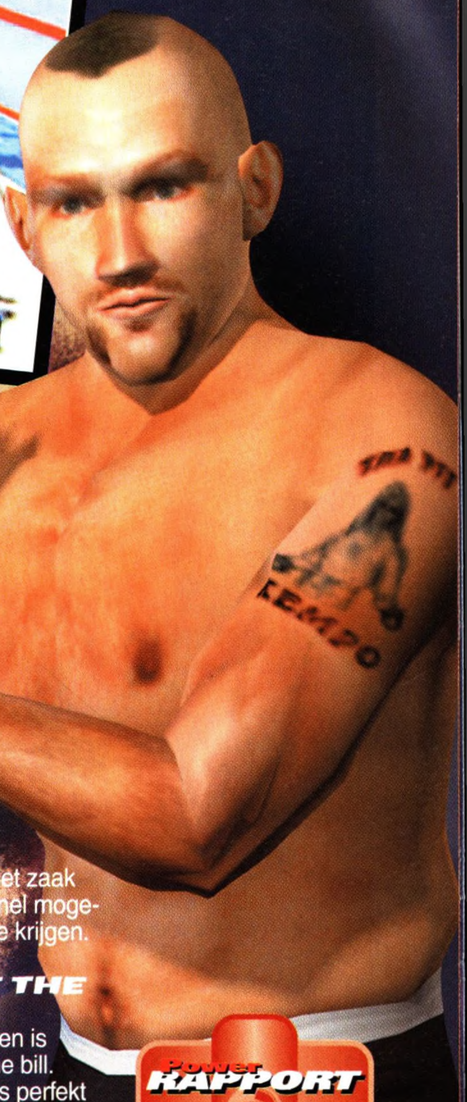
Nou, wie is er de sterkste? Zeg op, zeg op...



Tim's vrouw schijnt dit heel lekker te vinden.



Als je de leg-catch goed beheerst, ben je een gevaarlijke tegenstander.



Wie kan er nog plezier ontdekken in de cartoonachtige graphics van DOA 2 en Streetfighter nadat ze het bloed hebben zien stromen in UFC?

8000 MOVES & 1200 COMBO'S

Ultimate Fighting Championship is een spel dat je binnen een paar minuten door hebt maar het kost je weken om te ontdekken hoe uitgebreid het in werkelijkheid is. Om je even een idee te geven: er zijn meer dan 8000 moves en 1200 combo's, je kunt zelf je characters maken en je kunt een gekozen stijl uitbouwen. Dus als je hart bij het kickboksen ligt dan ga je je verdiepen in kicks en punches maar als je gelooft dat ware kracht zit in het in bedwang houden van je tegenstander dan zorg je dat je fighter zijn worstel- en judogrepen goed beheerst.

Zo is er de Career mode waarbij je zelf een fighter samenstelt. Je kiest hem uit en je geeft hem een naam. Vervolgens ga je sparren tegen een heel scala aan tegenstanders. Iedere keer als je wint, krijg je credits waarmee je extra moves kunt kopen of je character sterker kunt maken. Er zijn vier punten waar je credits aan kunt uitgeven: conditie, kracht, punches en kicks. Ze zijn alle vier even belangrijk want het geheim van succes zit hem in conditie en kracht maar je bent nergens zonder overrompelende trappen en combo's met je vuisten.
Maar je moet dus ook moves kopen en naarmate je beter wordt heb je ook steeds meer behoefte aan spectaculaire moves waarmee je een match snel kunt beslissen.
Een klein nadeel bij de Career mode is dat je het uiterlijk van een fighter niet zelf kunt samenstellen maar dat je hem gewoon moet kiezen uit een lijstje van characters.

CHAMPIONSHIP ROAD

Natuurlijk zijn er veel meer modes. Je kunt beginnen met de Training mode waarbij je elke gevechtsituatie van te voren kunt instellen zodat je overal op kunt oefenen.
Uitgebreid is ook de UFC mode, een toernooi met acht deelnemers. Versla je ze allemaal, bijvoorbeeld met de fighter die je in de Career mode hebt gemaakt, dan win je een zilveren belt.
Als je die hebt gewonnen, mag je meedoen aan de Championship Road. Je krijgt hierbij te maken met uitdagers die je één voor één moet overwinnen. Je neemt eventuele damage mee naar volgende gevechten dus het is een soort survival. Hierbij kun je weer nieuwe modes en titels unlocken en er staat je een verrassend eindgevecht te wachten met een beest van een kerel. Meer verklap ik niet.

REALISM RULEZ

De kracht van Ultimate Fighting Championship zit hem in het realisme. Iedereen die ooit een Ultimate Fight wedstrijd heeft gezien, weet dat deze gevechten vaak binnen één minuut beslist zijn omdat de ene vechter de andere in een soort houdgreep heeft genomen. De weg naar succes ligt dan ook op de grond en dat is in het spel ook zo.
Maar er is evenwicht want als je goed bent, kun je een tegenstander ook gewoon verrot trappen. Deze tegenstander zal op zijn beurt weer proberen om jou naar de grond te krijgen om je daar in een wurggreep te nemen. Het is in principe vrij simpel om deze grepen te ontwijken en af te weren maar het hangt van je uithoudingsvermogen af hoe lang je dat volhoudt.
Het mooiste is als je een trap van je tegenstander afweert en zijn been pakt. Je valt naar de grond maar belandt bovenop je tegenstander. Weerloos ligt hij onder je terwijl je met de onderkant van je onderarm het licht uit zijn ogen ramt. Als je op jouw beurt onder je tegenstander terechtkomt dan is het zaak om hem zo snel mogelijk van je af te krijgen.

TOP OF THE BILL

Grafisch gezien is UFC top of the bill. De animatie is perfekt en de sfeer rondom de wedstrijden is uitstekend. Er vloeit veel bloed maar het is niet overdreven want zoals ik eerder al zei, realisme is het hoogste goed bij UFC.
Het spel is leuk als je het in je eentje speelt maar het weet echt grote hoogten te bereiken als je tegen een van je vrienden speelt, die zelf ook zijn eigen fighter heeft meegenomen op een memory card.
Je zou kunnen zeggen dat het jammer is dat je een wedstrijd zo snel met een enkele greep kunt beslissen want de wedstrijden zijn zo soms wel erg kort, maar aan de andere kant kun je stellen dat het een kwestie van oefening is om zulke grepen te ontwijken. Kortom: Ultimate Fighting Championship mag je niet missen.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9,5	8,5	9,0

+ Simpel om te leren
+ Toch veel te ontdekken
+ Veel bloed
+ Zo moet een vechtgame zijn

DREAMCAST
Prijs: ƒ 139,00 Bfr.ca.2600
Fabrikant: Anchor
Distributeur: Homesoft
Tel:023-5530130

Eens in de zoveel tijd komt er een spel langs dat de grenzen van zijn genre weet te verleggen. Ooit was dat Tekken en nu is dat Ultimate Fighting Championship.
BORIS

9,0



Kolere!

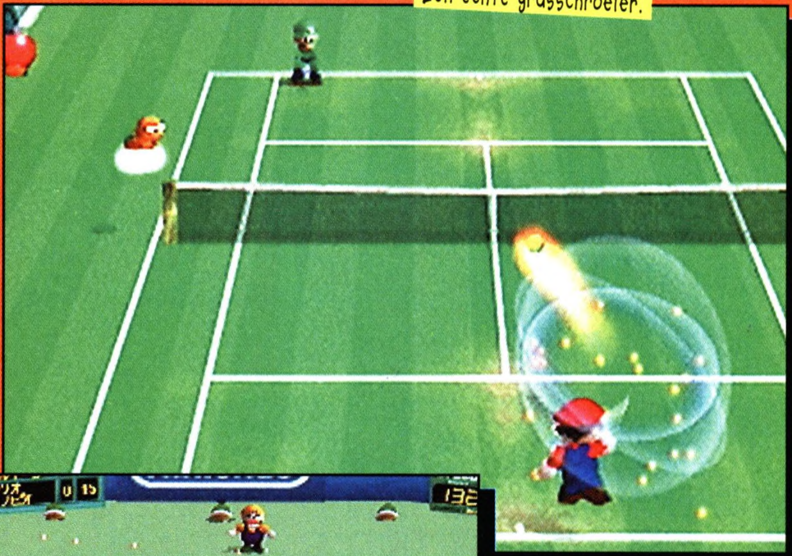
Jarenlang hebben we geen fatsoenlijke tennisgame binnen gekregen en nu komt er vrijwel onmiddellijk na Virtua Tennis opnieuw een topper bij.

KLASSE GAMEPLAY

Twee maanden geleden heb je gelezen hoe enthousiast we waren over Virtua Tennis op de Dreamcast en tot mijn verrassing doet Mario Tennis er niet of nauwelijks voor onder. Natuurlijk zijn de graphics wat minder dan bij Virtua Tennis en zien we in plaats van Tim Henman en Carlos Moya nu Mario en zijn vriendjes maar kwa gameplay is Mario Tennis zeker de gelijke van z'n Dreamcast concurrent. Sterker nog, Mario Tennis is een topgame die de wereld laat zien dat de Nintendo 64 zijn laatste adem nog steeds niet heeft uitgeblazen. Dat is maar goed ook want we moeten nog zeker een jaar wachten voordat we een eventuele opvolger op de Gamecube kunnen spelen.

HIT

Mario Tennis is gemaakt door Camelot Software. De developer die verantwoordelijk was voor het eveneens uitstekende Mario Golf. Camelot heeft een boel geleerd van hun succesvolle golfgame en heeft die kennis gebruikt om van Mario Tennis een absolute hit te maken. Alle bekende Nintendo characters zijn van de partij; van Mario en Luigi tot Donkey Kong en Bowser. Iedereen heeft zijn eigen specifieke tennisskills: Mario en Luigi zijn allround erg goed maar Donkey Kong bijvoorbeeld heeft meer kracht dan de rest. Sommige characters kunnen veel effekt geven aan een bal en andere zijn weer sneller.
Al met al kun je zeggen dat er in Mario Tennis een goed evenwicht zit. Dit is vooral belangrijk als je tegen je vrienden speelt want pas dan komt Mario Tennis optimaal tot zijn recht.


Een echte grasschroeier.




Nooit in één lijn staan, prutsers!



MARI TEN



De aktie lijkt sneller en chaotischer dan bij Virtua Tennis maar er is geen twijfel over mogelijk dat dit spel gewoon verschrikkelijk leuk is.

SKILL-SHOTS

Mario Tennis heb je in een paar minuten door maar toch zit er een ongeëvenaarde diepgang in het spel. De analoge stick is perfekt voor de controle van je character en daarnaast heb je twee knoppen voor een gewone bal en een lobje. Dit verschilt in principe niet veel van Virtua Tennis behalve als je kijkt naar de skillshots. Net zoals bij de Dreamcast game kun je bij Mario Tennis extra kracht of richting geven aan een bal maar bij Mario is dit veel extremer uitgewerkt. Je geeft al aan wat je met een bal wilt gaan doen voordat de tegenstander hem heeft geslagen. Hoe langer je dit van tevoren doet, hoe meer kracht je















aanstaande schot heeft, alleen… tijdens het opbouwen van die kracht kan je je character niet bewegen. Je loopt dus het risico dat de tegenstander de bal de andere kant op slaat en jij er nooit meer bij kan. Je moet dan ook altijd goed in de gaten houden wanneer je een skillshot doet en wanneer het beter is om de bal gewoon terug te slaan.

SUPER VROLIJK

Zoals je aan de screenshots ziet, is Mario Tennis een typische Nintendo game: de kleuren zijn super vrolijk en ook de characters geven je dat typische Nintendo gevoel. Het is toch knap dat Nintendo die sfeer al meer dan vijftien jaar in z'n computergames weet vast te houden en ik hoop van harte dat ze nooit zullen toegeven aan de kritiek dat deze stijl te kinderlijk is en dat het bedrijf volwassener moet worden. Dat is namelijk onzin. Het draait allemaal om gameplay en als er één bedrijf is dat heeft aangetoond dat gameplay niet hetzelfde is als bloed en darmen over je scherm dan is het Nintendo wel (niet dat er wat mis is met wat bloederigheid op z'n tijd overigens).

MARIO DRUGS

Mario Tennis kent een aantal modes waarmee je jezelf in je eentje kunt vermaken. Er zijn titels te winnen en hidden characters te ontdekken. In totaal zitten er zestien characters in het spel maar voordat je ze allemaal kunt selekteren, ben je wel een paar avonden verder.
Dat is niet erg want terwijl je het spel in Singleplayer mode speelt, merk je dat je steeds beter wordt en de taktiek onder de knie krijgt en dat komt weer goed van pas als je tegen echte levende tegenstanders speelt want dan komt Mario Tennis echt tot leven.
Ik las op een website ergens dat dit spel een soort drug is want je kunt er niet vanaf blijven en dat is een hele treffende omschrijving. Ik kan dan ook iedereen van harte aanraden een paar zakken chips in huis te halen, misschien een kratje bier of een krat cola en minstens vier van je vrienden en dan de rest van de avond Mario Tennis te spelen. Deze shit is magisch. De sfeer is perfekt en de hele feel van het spelen werkt verslavend. Als je met z'n vieren tegelijk een potje dubbel speelt, komt 100% zeker het behang van de muur. Zelden heb ik zo gelachen als die keer dat ik met baby Mario onverslaanbaar was. Mario Tennis is vette shit voor het hele gezin!

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9,0	9,0	9,2

- + Nintendo op z'n best
- + Lachen, gieren, brullen
- + Multiplayer is nog leuker
- + De N64 leeft nog!

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 149,00 Bfr.ca. 2800
Fabrikant: Camelot
Distributeur: Nintendo
Tel:030-6097100

Eindelijk is er een reden om Perfect Dark uit je Nintendo 64 te halen. Mario Tennis is minder realistisch dan Virtua Tennis maar de lieve graphics en de vertrouwde characters geven een sfeer aan het spel die je alleen maar in Nintendo games tegenkomt.
BORIS

9,1

Dinosaur



Goede game, naadje besturing

Ken je dat, denk je dat je een kiddy-game op de Game Boy Color aan het spelen bent, zit je me af en toe toch een potje muur- en muurvast, dat wil je niet weten. Deze ellende overkwam mij bij Dinosaur van Disney Interactive.
Als reviewer van de PU word je netjes geleerd om de developer in zo'n geval altijd eerst het voordeel van de twijfel te geven. Met andere woorden: ga eerst na of je nog wel kunt gamen, of dat die capaciteiten 's ochtends vroeg misschien met het badwater door het afvoerputje zijn weggestroomd. In dat geval kon ik mijn werk bij de PU wel gedag zeggen. Slik!
Na een klein onderzoekje (laat een paar vrienden de game spelen en kijk wat er gebeurt), bleek dat ook zij een flink potje liepen te kutten op mijn groene mini-console. Oorzaak: de besturing van Dinosaur reageert te gevoelig.
In het fraai vormgegeven Dinosaur ben je met een zwikkie prehistorische beesten op zoek naar je moederland. Een reisje vol ellende, waarin je babydinosauriërs moet redden, powerups vergaart en lastige addergebroed van je afschudt.
Zoals bij een Disney game gewoon is, bestaat de aktie voor 99% uit vredelievende zaken als rennen, springen en ontwijken met als gevolg dat de aktie snel eentonig wordt. Het is de hele tijd van de ene berg naar de andere springen of slingeren en als dan ook nog de besturing frustrerend nauw luistert, ben ik bang dat voor de oudere gamers de lol er snel af gaat. Of de jonge gamers, waarvoor deze game overduidelijk bedoeld is, het spel of beter gezegd de besturing wel aankunnen, waag ik ook te betwijfelen.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1500 • Fabrikant: Digital Eclipse/Disney • Distributeur: Guillemot • Tel:035-5288807

GRAPHICS: 8,5 SOUND: 8,5 GAMEPLAY: 5,0 6^{5}

Dinosaur valt onder de categorie 'goede games - naadje besturing' en bij dat soort spellen is het gauw einde verhaal. Deze game heeft mij in ieder geval een paar miserabele middagen bezorgd. • J.J.

Perfect Dark



Aanrader ondanks schoonheidsfoutjes

Perfect Dark is voor de N64 wat Metal Gear Solid voor de PSX is: de absolute kaskraker. En als Boris de GBC-versie van MGS bijkans een tien geeft, dan zou ik Perfect Dark toch ook…
Helaas, want hoewel Perfect Dark een meer dan strakke conversie is, kent het spel een aantal niet te negeren minpuntjes.
Het probleem zit hem zoals zo vaak in de beperkte mogelijkheden van de GBC. Met de richtingstoetsen kun je maar vier kanten op: links, rechts, naar boven en naar beneden. Iets er tussen in bestaat niet. Die nunace heb je echter hard nodig. Voorbeeld: als je een kamer binnen sneakt en er staat links van je een soldaat verdekt opgesteld, dan moet je echt recht voor hem staan om 'm te kunnen raken. Terwijl die gast jouw wel schuin kan treffen. Vet frustrerend dus.
Tweede minpunt: door het kleine LCD-schermpje zie je de vijand soms niet staan, terwijl hij je wel ziet binnen komen en meteen z'n lood in je pompt.
Derde minpunt is het menuutje wat de hoeveelheid kogels aangeeft. Uit dat rare kringeltje kon ik niet opmaken of er nog genoeg ammo in mijn gun zat. En je merkt het niet als je zonder kogels staat te knallen. Ja, de vijand wordt niet getroffen, maar door die malle besturing dacht ik vaak dat dit aan mijn positie lag. Nogmaals vet frustrerend.
Toch is PD geen butt game. Het mag dan niet perfect zijn, maar de gameplay is toch zeer uitdagend en het spel heeft een paar superieure multiplayer-games.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 89,00 Bfr. ca. 1650 • Fabrikant: Rare • Distributeur: Nintendo • Tel:030-6097100

GRAPHICS: 9,5 SOUND: 9,0 GAMEPLAY: 7,0 8^{1}

Perfect Dark krijgt geen Metal Gear Solid-score, daarvoor kent het te veel schoonheidsfoutjes. Toch raad ik je aan dit spel te kopen want al te vaak zie je dit soort aktie niet op de GBC. • J.J.

X-Men Mutant Academy



Voorspelbaar

X-Men: Mutant Academy is een spel van dertien in een dozijn. Het is zo voorspelbaar als een vechtspel maar kan zijn. Je hebt een aantal characters tot je beschikking waarmee je tegen de computer of tegen een vriend kan vechten. Als je goed bent, unlock je nog een paar andere characters en als je heel goed bent, kun je zelfs een trailer van de film unlocken. Ja, ja, dan heb je ook wat.
In ieder geval zijn de characters mooi uitgewerkt en heb je echt het gevoel dat je met de X-Men personages in de weer bent. Aan de andere kant is de engine van het spel een beetje verouderd waardoor het er allemaal een beetje belegen uitziet.
Het hele idee om een beat'em up te maken en daar een filmlicentie aan te hangen was nog wel dragelijk geweest als de makers op de proppen waren gekomen met een origineel idee voor de gameplay, maar het woord originaliteit komt niet voor in Activision's woordenboek.
Het spel kent een paar verschillende modes, zoals de VS mode en de Arcade mode en dan is er ook nog de Academy mode. Dit is niets meer dan een soort trainingslevel waarin je een aantal nieuwe moves kunt leren. Niks bijzonders dus en dat is het motto van dit spel.
Op X-Men: Mutant Academy valt niet al te veel aan te merken want het is een redelijke fightinggame maar we hebben dit allemaal wel vaker gezien. Het mag niet in de schaduw staan van volwassen beat'em ups zoals Tekken en Ultimate Fighting Championship maar aan de andere kant is er weldegelijk een goede balans tussen de characters en zijn er soms aardige special moves te zien.

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1500 • Fabrikant: Activision • Distributeur: Centresoft • Tel:035-5394000

GRAPHICS: 7,0 SOUND: 7,0 GAMEPLAY: 7,0 7^{0}

X-Men: Mutant Academy is een aardige fighter, niet origineel maar aan de andere kant had het ook een stuk slechter kunnen zijn. Kortom: voor de X-Men fans dus. • BORIS

PowerWeb Update

onder redactie van Boris

http://www.powerweb.nl

Demo Time

Alle onderstaande demo's zijn te downloaden van de nu nog snellere Powerweb FTP server. We raden je aan om een download programma als GetRight of Go!Zilla te gebruiken. Check www.powerweb.nl

HITMAN: CODENAME 47

Een van de vetste games die we binnenkort gaan spelen op onze PC'tjes is deze Hitman: Codename 47. Nou ja, ik hoef je er niets over te vertellen want dat heeft Jan al gedaan maar check toch maar even de Demo (45 Mb).

GRAND PRIX 3

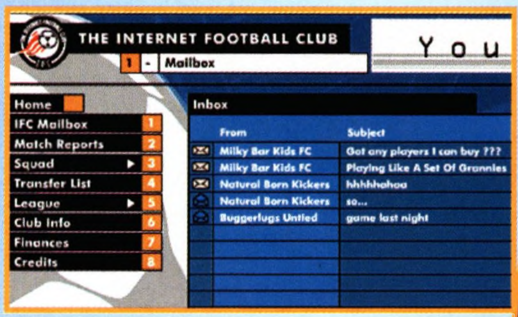
J.J. houdt niet op met praten over deze Formule 1 game dus hebben we maar besloten om de Grand Prix 3 demo verplicht op alle Power Unlimited computers te laten installeren en daar hebben we tot op de dag van vandaag geen spijt van. Ik weet zeker dat je de game gaat kopen als je deze demo checkt... als je van F1 houdt dan, hè?

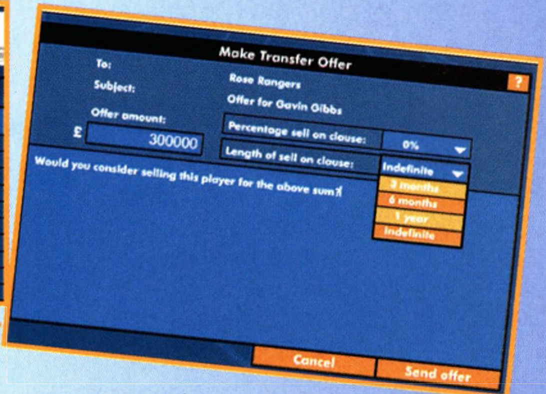
4X4 EVOLUTION

Vette Offroad 4x4 trucks die overal door- en overheen rijden. Deze game is de bomb en je mag de demo zeker niet missen. Je kunt in de demo één race rijden en je krijgt een goed beeld van al het moois dat 4x4 Evolution te bieden heeft. Oef!

HOMEWORLD: CATACLYSM

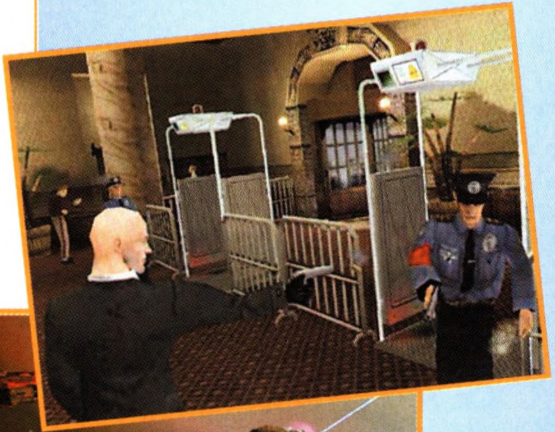
Homeworld kwam uit het niets maar zette gelijk een trend. Geen wonder dat er al een add-on beschikbaar is die het succes van de game moet voortzetten. Je kunt een 1-level demo van deze add-on downloaden (48 Mb). Niet vergeten hoor!

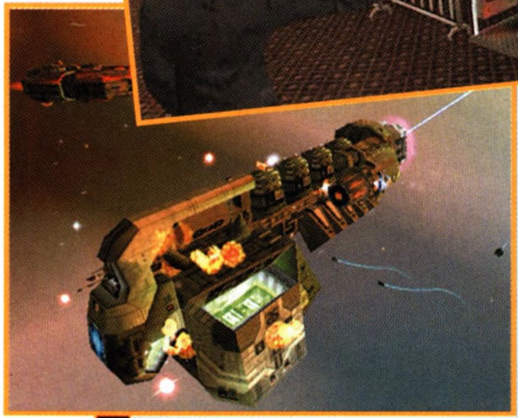




ONLINE VOETBALMANAGER

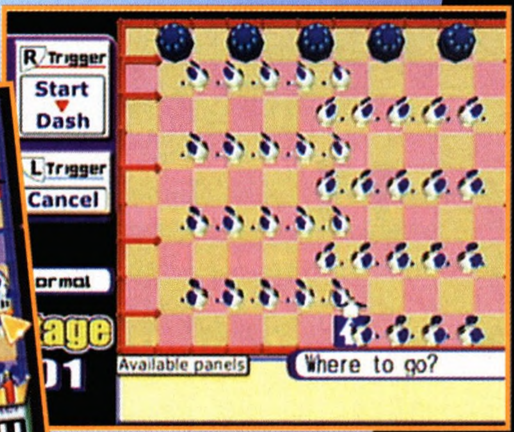
Voor de liefhebbers van voetbalmanager games is er sinds kort een nieuwe wereld opengegaan. Het is nu namelijk mogelijk om je kwaliteiten als manager online te tonen, tegen mensen van vlees en bloed die het allemaal het beste denken te weten. The Internet Football Club kan het best omschreven worden als een online voetbalmanager game waarin je in een goed uitgewerkte virtuele wereld moet strijden tegen de teams van andere voetbalfreaks uit alle hoeken van de wereld. Helaas is het zo dat het team dat je samenstelt puur fiktief is maar dat mag de pret niet drukken. De spelers beschikken over zoveel verschillende kwaliteiten, dat je de echte namen niet eens mist. Het draait uiteindelijk toch maar om één ding: zorgen dat je met jouw team al die andere internetgasten achter je houdt, zodat je aan het eind van het seizoen de felbegeerde titel in de wacht zult slepen. Wil je je aanmelden? Ga dan naar ***http://www.internetfootballclub.com***





CHU CHU TOURNAMENT

Je hoeft tegenwoordig niet meer te beschikken over een PC om online je ding te doen want dat kan nu ook op de Dreamcast. Nou ja, nog niet in Nederland want zoals je weet laat de support het een en ander te wensen over maar in de rest van Europa is het al een tijdje mogelijk. Een van de eerste grote vruchten die Europese Dreamcast bezitters plukken van de online mogelijkheden van hun console is het Chu Chu Rocket toernooi dat binnenkort op de Europese servers gehouden zal worden. Sega zegt overigens nog steeds dat er binnenkort ook in de Benelux een SegaNet aangelegd zal worden, dus wie weet kunnen wij over een tijdje ook meedoen aan dergelijke toernooien.





EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

Eeuwig leven post stuur je naar: POWER UNLIMITED, POSTBUS 1914 2003 BA Haarlem
Of ons e-mail adres: eeuwigleven@powerunlimited.nl
Voor spoedgevallen kun je terecht bij: NINTENDO SERVICELIJN:06-90490444 (1 gulden per minuut)
SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND:0909-9000000 (1 gulden per minuut)
BELGIË:0900-00000 (Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

Op het moment van schrijven van deze rubriek duurt het nog één dag voordat ik in het vliegtuig stap naar Londen voor de ECTS. De ECTS is zeg maar het kleine, Europese broertje van de E3. En ook op de ECTS is er een Sony Party, alleen, we zitten met z'n vieren in een hotel en we hebben maar drie kaartjes. Drie kaartjes voor die grote, altijd spectaculaire Sony Party.
Hoe gaan we dit oplossen? Argwanend kijken we elkaar de laatste weken op de redactie aan. Zal PU-baas Mark de knoop doorhakken? Zal Niels thuis moeten blijven van zijn vriendin na zijn wangedrag op de E3 Party in L.A.? Zal J.J. de bodyguards bij de Sony deur gewoon plat vouwen? De ontknoping lees je in deze PU. Maar nu eerst... de cheats!
PS. Geen cheats voor The Sims meer sturen, we hebben ze nu echt allemaal gehad!
JAN





tip van de maand

VAGRANT STORY

Van John Louwes, die game naar keuze is de jouwes!

Oneindig human class experience voor je wapen
In het begin van de game, nadat je de Minotaur Boss verslagen hebt, krijg je de Chain Ability, die zorgt ervoor dat je meerdere keren achter elkaar kan slaan.
Ga terug naar de ruimte waar je vandaan kwam en een attack dummy zal verschijnen. Train hierop je chains, en je zal chain-points verzamelen. Ook zal je wapen beter worden tegen humans. Val de dummy zo vaak aan als je wilt. De training dummies kun je vaak vinden dichtbij savepoints.

De lokaties van alle dummies in het spel
Wine Cellar, "Blackmarket": Human dummy
Wine Cellar, "Worker's Restroom": Human dummy
Abandoned Mines B1, "The Dark Tunnel": Beast dummy
Catacombs, "Hall of Sworn Revenge": Undead dummy
City Walls North, "From Boy to Hero": Phantom dummy
City Walls North, "The Boy's Training Room": Dragon dummy
Town Center East, "Gharmes Walk": Evil dummy
Zoek op de kaart en je zult deze lokaties makkelijk vinden.

Vijf zeldzame Grimoires
Bij de Sinner Corner in de eerste ondergrondse stad die je tegenkomt, kun je de enemy Dark Eye vinden (Phantom class). Als je deze meerdere keren verslaat, KAN hij een zeldzame Grimoire laten vallen. Je moet veel geluk hebben. Hij laat vijf warlock spells vallen namelijk Solid Shock, Lightning Bolt, Fireball, Vulcan Lance en Dark Chant.

Battles
Als je een onbekende kamer binnengaat, zorg er dan voor dat je een aanzienlijk aantal HP hebt, je weet namelijk nooit wat je tegenkomt.
Zorg er ook voor dat je MP balk vol is want dan kun je altijd de Spell Heal gebruiken.
Het belangrijkst zijn echter de Risk Points: met een te hoge Risk is het moeilijk een enemy te raken. Voorbeeld: bij Risk 2 zal er bij de meeste enemies 100% staan maar bij Risk 60 zal het iets van 30% zijn.

Wapens en Schilden maken goede combinaties
Twee Hangane Dubble-Blades = Hangane Halberd (Wapen)
Twee Nodachis = Rune Blade (Wapen)
Twee Khopeshes = Wakizashi (Wapen)
Oval Shield + Heater Shield = Knight Shield (Schild)



PLAYSTATION

Meer tips op de volgende pagina's, o.a.

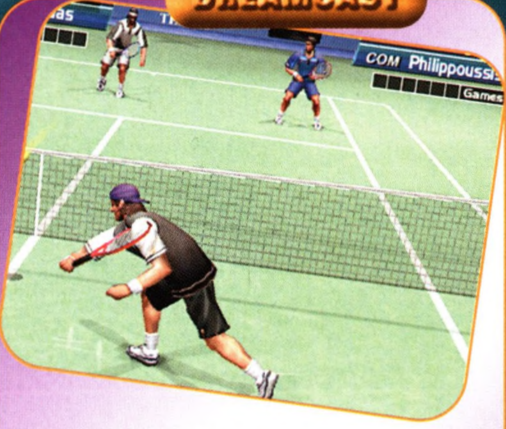
Colin McRae 2.0
Colony Wars, Red Sun
Counterstrike Bots
Dead or Alive 2
Deus Ex
Diablo 2
F355 Challenge
Ground Control
Icewind Dale
ISS Pro Evolution
Kiss
MDK 2
Pokémon Pinball
Resident Evil 3
Submarine Titans
Tenchu 2
Toca 2
Virtua Tennis
V-Rally

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer



DREAMCAST



VIRTUA TENNIS

Game, set and match voor Steven Ruyter.

Speel tegen Master en King
Speel de Arcade mode uit zonder continues te gebruiken en zonder een ronde te verliezen in de normale moeilijkheidsgraad. Als je dit lukt, kan je tegen ze spelen in enkel en dubbel. Het makkelijkst is om de partij 1 set te laten duren.

Speel als Master
Versla hem in een enkelspel in de Arcade mode. Je kan hem alleen gebruiken in de Arcade en Training mode. Om zijn onderhandse volley te doen: dicht bij het net druk: A+X+Pijltje onder. In het achterveld A+X+Pijltje boven.

Speel als King
Versla hem in een enkelspel in de Arcade mode en Dubbel Arcade mode.
Het alternatief: speel alle 22 trails en 24 traininglevels uit in de World Circuit mode.

PLAYSTATION



TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS

Van Ninja Dennis de Brouwer uit het vlijmscherpe Vlijmen.

Level Select
Press Start at the map screen to enter the load/save menu. Then, hold R1 and press ⇧, ⇩, ■, ⇧, ⇩, ■, ⇧, ⇩, ■, ⇩, ⇧, X

Recharge Health
Pause game, press and hold ■, then press buttons ⇦, ⇨, ⇧, ⇩

Unlock All Ninja Items From the Item Selection Screen
Press ■(3x), ●, ■, ● (2x), ⇦, ⇧, ⇩, ⇨, R2 (2x)

Increase Item Inventory by 1 From the Item Selection Screen
Hold R1 and ■ and press ⇨, ⇩, ⇦, ⇧

Speel als Tatsumaru
Beat the game as both Rikimaru and Ayame. Or you'll be able to use Tatsumaru in the mission editor after inputting the following code from the Stage Selection screen: hold ● and ■, press R1, R2, L2 L1, ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, and Select

PLAYSTATION



ISS PRO EVOLUTION

Van Leroy Verschoor of was het nou Vanscore? Wahahahaha!

All Star team in Cup mode: omhoog, omhoog, omlaag, omlaag, links, rechts, links, rechts
Bonus stadion: win de Konami Cup. Maakt niet uit op welke moeilijkheidsgraad. Open daarna de Clubhouse Stadium in de Exhibition mode.
Euro/World Allstar teams: Als je met deze teams wilt spelen moet je de International en de Konami Cup winnen.
Classic Euro/World Allstar teams: Als je met deze teams wilt spelen moet je de International, de Konami en alle Continentale Cups winnen.

PC CD-ROM



GROUND CONTROL

Pieter Dankers heeft alles onder controle

In het main menu druk 'M', 'S' en 'V' tegelijk in. Dan komt er een regel waar je de onderstaande codes in kunt voeren.
console allows "~": bring up console
god: God mode for all units
notgod: disable God mode
gimme maps: speel alle Campaign Missions in "Custome Game" Menu
flashlight: Flashlight GUI Mode

GAME BOY COLOR

POKÉMON

Pokémon klonen
Van DNA specialist Mark Wienk uit Hengelo.
Voor deze truuk moet je twee Game Boy's (uiteraard met Pokémon) en een linkkabel hebben. Als je de linkkabel hebt aangesloten en op trade-center hebt gedrukt, moet je een Pokémon die je niet nodig hebt en een Pokémon die je wilt klonen, bij je hebben. Je ruilt eerst de ene naar de andere en de andere naar de ene. Als je dat hebt gedaan staat er waiting. Wacht 2 tot 3 seconden en zet de Game Boy met de Pokémon die gekloond moet worden uit. Staat er nu bij de andere 'trade completed' dan heb je een Pokémon gekloond.



DREAMCAST



V-RALLY

Mark van der Avoird uit Oisterwijk in de bocht.
Alle wagens en tracks: In het progression scherm druk L, R, links, rechts, links, rechts, omhoog, omlaag, omhoog, omlaag, A, A en dan start

PLAYSTATION 2



DEAD OR ALIVE 2

Van de nog levende Johny Mo uit Gennep.

Camera roteren tijdens de overwinning

Hou L1 ingedrukt dan kun je met de viertoetsenknop de camera roteren en dan kun je met vierkantje de camera laten inzoomen en met rondje weer uitzoomen.

Andere kleding

Win eerst 'normal' om de eerste twee kledingstukken te behalen. Zet vervolgens de moeilijkheidsgraad op 'hard' om de volgende twee te halen en daarna op 'very hard' om de laatste twee kledingstukken te halen.

PC CD-ROM



DIABLO 2

Handige Diablo 2 tips van Thijs 'Agarring' Boekhout.

Voor spelers met de 1.02 of lagere versie

-Je kan als je Necromancer bent met bonewall een heel leuk truukje uithalen.
Cast al je mana op aan bonewall en loop uit beeld. Als de bonewalls instorten komen er items uitvallen. Uiteraard werkt deze methode het best als je het vlak bij een stadje doet. Cast de bonewalls buiten de stad en ren naar binnen naar de healer, zodat je weer volle mana hebt. Nadat je de items op hebt gepakt kan je het vrolijk overdoen.
-Als Barbarian moet je zoveel mogelijk punten in Whirlwind stoppen. Dankzij een progammeerfout geeft Whirlwind je 15 hits in 2 seconden. HEEL bruikbaar tegen alles wat je pad kruist.
-Weer voor de Necromancer. Corpse explosion werkt met percentage van het vijandelijk leven en wordt dus OOK sterker als er meer mensen in je game zitten. Dus jij kan als Necro in je eentje Hell/Hell gaan clearen terwijl er zeven anderen ergens anders aan het zwoegen zijn. Dit is een soortgelijke progammeerfout als Whirlwind.

In alle versies

Als je het spel uitgespeeld hebt, start dan een game in de difficulty waarin je het uitgespeeld hebt. Ga naar Tristram en pak Wirt's leg. Ga terug naar de stad en stop Wirt's leg met een VOLLE tome of town portal in je Horadric cube. Druk transmute en tadaa, op je scherm zie je een portal naar de Secret Cow level! Massa's koeien! Beresterk en loeiende koeien bijten wel! Deze 'cheat' werkt maar een keer per difficulty level behalve bij versie 1.01 of lager.
In versie 1.03 zijn de meeste fouten er al uitgehaald en zullen de eerste set cheats niet werken. Whirlwind en Corpse explosion zijn nog steeds goede skills, maar ze zijn wel zodanig naar beneden gehaald dat Hell/Hell in je eentje onmogelijk is geworden.

PC CD-ROM

COUNTERSTRIKE BOTS

Voer voor fans. Hier kan je bots voor Counter-strike vinden.
Rambot bots: www.nuclearbox.com/rambot/>
Swatbots: www.nuclearbox.com/swatbot/>
Android bots: www.botepidemic.com/android/>

PC CD-ROM



ICEWIND DALE

Tijdens het spelen, druk op Ctrl + Tab om de console window te aktiveren en de cheats in te vullen.

Arrow of Dispelling	AROW07
Battle Axe	AX1H01
Golden Girdle	BELT02
Mace +1	BLUN05
Bolt +1	BOLT02
Tome +1 Constitution	BOOK03
Boots of Speed	BOOT01
Composite Long Bow	BOW01
Gauntlets of Ogre	BRAC06
Bullet +2	BULL02
Mithril Chain Mail +4	CHAN06
Cloak of Protection +2	CLCK02
Dagger +2	DAGG03
Dart +1	DART02
Halberd +1	HALB02
War Hammer +2	HAMM03
Helm of Glory	HELM03
Horn Coral Gem	MISC35
Full Plate Mail +1	PLAT05
Potion of Hill Giant Strength	POTN03
Ring	RING01
Protection from Cold	SCRL04
Scroll of Vampiric Touch	SCRL1Q
Large Shield +1	SHLD06
Bastard Sword	SW1H01
Two Handed Sword	SW2H01
Wand of Fear	WAND02
Heavy Crossbow of Accuracy	XBOW03

PC CD-ROM

SUBMARINE TITANS

Bart-Jan van Doorn uit Linschoten titaneerde ons op deze cheats.

Druk tijdens het spelen op [ENTER] en vul dan een van deze cheats in gevolgd door [ENTER].

air: geeft air (werkt alleen voor de White Sharks en de Black Octopi)
energy geeft energy (werkt alleen bij de Silicons)
fow: laat de hele map zien
exiton: 1.000 Gold, 5.000 Corium en 10.000 Metal/Silicon
metal: 10.000 Metal
gold: 1.000 Gold
corium: 5.000 Corium
silicon: 10.000 Silicon

PC CD-ROM

DEUS EX

Na de gewone cheats nu de levelcheats van Roy Curfs uit Sint Geertruid.

Ga naar het options menu en dan naar controls, stel in dat de t-toets talk is, dus praten. In het spel, druk op T om onderaan een regel te krijgen met 'Say:' Delete het woord 'Say'. Je moet altijd op een blanke regel typen! Om de Cheat mode te aktiveren, moet je intypen "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" zonder de aanhalingstekens. Nu kun je de cheats in tikken.

Het nummer is het level, dan de stad en dan een bepaalde plaats in die stad.

Open 00_Training
Open 00_TrainingCombat
Open 00_TrainingFinal
Open 01_NYCUNATCOHQ
Open 01_UNATCOIsland
Open 02_NYC_Bar
Open 02_NYC_BatteryPark
Open 02_NYC_FreeClinic
Open 02_NYC_Hotel
Open 02_NYC_Smug
Open 02_NYC_Street
Open 02_NYC_Underground
Open 02_NYC_Warehouse
Open 03_NYC_747
Open 03_NYC_Airport
Open 03_NYC_AirfieldHeliBase
Open 03_NYC_BrooklynBridgeStation
Open 03_NYC_Hangar
Open 03_NYC_MolePeople
Open 03_NYC_UNATCOHQ
Open 03_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Bar
Open 04_NYC_BatteryPark
Open 04_NYC_Hotel
Open 04_NYC_NSFHQ
Open 04_NYC_Street
Open 04_NYC_Smug
Open 04_NYC_UNATCOHQ
Open 04_NYC_UNATCOIsland
Open 05_NYC_UNATCOHQ
Open 05_NYC_UNATCOIsland
Open 05_NYC_UNATCOMJ12lab
Open 06_HongKong_Helibase
Open 06_HongKong_MJ12lab
Open 06_HongKong_Storage
Open 06_HongKong_TongBase
Open 06_HongKong_VersaLife
Open 06_HongKong_WanChai_Canal
Open 06_HongKong_WanChai_Garage
Open 06_HongKong_WanChai_Market
Open 06_HongKong_WanChai_Street
Open 06_HongKong_WanChai_Underworld
Open 08_NYC_Bar
Open 08_NYC_FreeClinic
Open 08_NYC_Hotel
Open 08_NYC_Smug
Open 08_NYC_Street
Open 08_NYC_Underground
Open 09_NYC_Dockyard
Open 09_NYC_Graveyard
Open 09_NYC_Ship
Open 09_NYC_ShipBelow
Open 09_NYC_ShipFan
Open 10_Paris_Catacombs
Open 10_Paris_CatacombsTunnels
Open 10_Paris_Chateau
Open 10_Paris_Club
Open 10_Paris_Metro
Open 11_Paris_Cathedral
Open 11_Paris_Everett
Open 11_Paris_Underground
Open 12_Vandenberg_cmd
Open 12_Vandenberg_computer
Open 12_Vandenberg_Gas
Open 12_Vandenberg_Tunnels
Open 14_OceanLab_Lab
Open 14_OceanLab_Silo
Open 14_OceanLab_UC
Open 14_Vandenberg_Sub
Open 15_Area51_Bunker
Open 15_Area51_Entrance
Open 15_Area51_Final
Open 15_Area51_Page

Filmpjes van het spel

Open 00_Intro
Open 99_Endgame1
Open 99_Endgame2
Open 99_Endgame3
Open 99_Endgame4

De eerste is het introfilmpje, de andere vier zijn de verschillende eindfilmpjes.



PLAYSTATION

RESIDENT EVIL 3



Roy Janssen uit Venlo heeft alle quick decisions (snelle keuzes) opgeschreven. En welke je het beste kunt kiezen.

Fight with the monster/ Enter the police station
Als je Fight with the monster kiest, kun je bij brad de id-kaart pakken. Als je Enter the police station kiest, moet je veel meer doen om een id-kaart te krijgen.

Run into the basement/Hide inside the kitchen
Als je de kelder in gaat, loopt de kelder vol met water en moet je door een schacht heen. Als je Hide inside the kitchen kiest, gooit Jill een bommetje naar binnen bij de Nemesis en die raakt bewusteloos zodat je de Eagle A Parts van hem kunt pakken.

Jump out of the window/Hide in the back
Als je uit het raam springt, overleg je met Carlos hoe je de Groene Gem in het restaurant te pakken kan krijgen.

Head to the emergency exit/Increase Electricity output
Als je voor de emergency exit kiest, kom je de Nemesis weer tegen. Kies je voor de andere dan zet je zombies onder stroom en hun koppen ontploffen.



Climb up/Jump off
Als je Jump off kiest, moet je een klein gevecht houden met een soort slangen. Kies je voor Climb up dan vallen al die kisten in de afgrond.

Jump out of the window/Use the emergency brake: als je voor use the emergency brake kiest, begin je meteen in de Clock Tower, waar je later Carlos in het gezicht slaat. Kies je voor jump out of the window dan helpt Carlos je later niet met het gevecht tegen de Nemesis.

Use the light/Use the cord
Kies je voor Use the light dan wordt de Nemesis verblind en duw je hem van de Clock Tower af. Kies je voor Use the cord dan zet je hem onder stroom en is hij even bewusteloos en komt hij je later weer achterna als je terug naar beneden gaat.

Push him off/Jump off
Dit hangt veel van het einde af. Kies je voor Push him off dan krijg je Ending 1, kies je voor Jump off krijg je Ending 2.

Kostuums
Als je het spel in totaal 5 keer uitspeelt krijg je na het eindfilmpje nieuwe kostuums. Dit hangt ook af van de moeilijkheidsgraad die je in het begin hebt gekozen. Een paar van die kostuums zijn: het kostuum dat Jill in RE aanhad, of het pak van Regina van Dino Crisis.

Epilogues: Speel het spel 8 keer uit en je krijgt 8 verschillende filmpjes over hoe het is afgelopen met alle overlevenden.

The Mercenaries: Operation Mad Jackal
Als je het spel 1 keer hebt uitgespeeld, krijg je deze mini game er bij. Hier moet je alle zombies en beesten die je tegenkomt overhoop schieten. Als je ze allemaal hebt neergeknald, krijg je een hele leuke beloning.

PLAYSTATION

COLONY WARS RED SUN

Cheats van Rick Leliveld uit Alphen a/d Rijn.

Invoeren bij mission selection: R2, R2, L2, L2, R1, R1, SELECT, SELECT (er komt dan onderin cheat te staan).

Alle wapens te koop:
armoury
Onsterfelijk:
awrate
Hub selection:
move house
Alles gratis:
break and enter



GAME BOY COLOR

POKÉMON PINBALL

Olivier de Neve uit Rotterdam is nog lang niet moe van de Pokémon rage.



Pokémon laten bewegen
Om een Pokémon in de Pokédex te laten bewegen, druk je op start als je zijn naam highlight. Let op: Dit werkt alleen op de Game Boy Color en werkt alleen met niet geëvolueerde Pokémon !!

Mew vangen
Je kunt Mew vangen door alle 150 Pokémon te vangen en daarna naar Indigo Plateau te gaan. Hier heb je een hele kleine kans dat je Mew aantreft.

Mewto Bonusstage
Om op de Mewtwo Bonusstage te spelen moet je allebei de andere stages spelen per tafel (Diglett en Gengar op de rode, Meowth en Seel op de blauwe). Als je nu weer de beschikking krijgt over een bonusstage, is dit de Mewtwo stage.

Waar vind je de Pokémon?
Dit zijn de lokaties en de Pokémon die je er kunt vinden:

Rode kast
Pallet Town: Charmander, Rattata, Nidoran (M) en Poliwag
Viridan Forest: Weedle, Pidgey en Pikachu
Pewter City: Spearow, Jigglypuff, Ekans en Magikarp
Cerulean City: Oddish, Mankey, Jynx en Abra
Vermilion City Seaside: Shellder, Krabby, Ekans en Farfetch'D
Rock Mountain: Voltorbe, Diglett en Mr.Mime
Lavender Town: Gastly, Magnemite, Cubone en Electabuzz
Cycling Road: Spearow, Doduo, Lickitung en Snorlax
Safari Zone: Paras, Rhyhorn en Chansey
Seafoam Islands: Horsea, Staryu, Seel en Articuno
Cinnabar Island: Ponyta, Growlithe, Omanyte en Kabuto
Indigo Plateau: Machop, Onix en Ditto

Blauwe Kast
Viridan City: Squirtle, Nidoran (M) en Bulbasaur
Viridian Forest: Caterpie, Rattata en Pikachu
Mt.Moon: Zubat, Paras en Clefairy
Cerulean City: Bellsprout, Meowth, Jynx en Abra
Vermilion City Streets: Shellder, Krabby, Farfetch'D en Sandshrew
Rock Mountain: Diglet, Voltorbe en Mr.Mime
Celadon City: Mankey, Meowth, Eevee en Porygon
Fuchsia City: Magikarp, Goldeen, Kangashan en Exeggcute
Safari Zone: Doduo, Nidoran (F) en Chansey
Saffron City: Ekans, Sandshrew, Hitmonchan en Hitmonlee
Cinnabar Island: Ponyta, Koffing, Aerodactyl en Magmar
Indingo Plateau: Geodude, Ditto, Moltres en Mewtwo

PLAYSTATION



TOCA 2

All Cars = MECHANIC
All Tracks = BIGLEY
Locks frame rate during qualification = TECHLOCK
Turbo Mode = FASTBOY
Battle Mode = BANGBANG
Micro Machines Mode = MINICARS
Drive a Ford Mondeo = CMFORD
Drive an Invisible Car (expt tyres) = JUSTFEET
Padded Barriers = ADDED
Bouncing Collisions = BCASTLE
Faster Damage = DUBBED
Fourty Lap Race = LONGLONG
Championship disqualification disabled= PUNCHY
Race on elevated tracks= ELASTIC
Race with a blurred background= TRIPPY
Race Oulton Park Island Track = DINKYBIT
Race in low gravity atmosphere = LUNAR
Special Effects = CODENAME



PC CD-ROM



MDK 2

Toets tijdens het spel ~ in en tik een van de volgende codes in na "Omen".

mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0) :	god mode
GodDebugToggle() :	god mode aan/uit
mdkNewGame(1,12) :	level 1
mdkNewGame(2,12) :	level 2
mdkNewGame(3,12) :	level 3
mdkNewGame(4,12) :	level 4
mdkNewGame(5,11) :	level 5
mdkNewGame(6,8) :	level 6
mdkNewGame(7,11) :	level 7
mdkNewGame(8,8) :	level 8
mdkNewGame(9,13) :	level 9
mdkNewGame(10,7) :	level 10
mdkNewGame(11,1) :	level 10,eerste bonus
mdkNewGame(12,1) :	level 10, tweede bonus

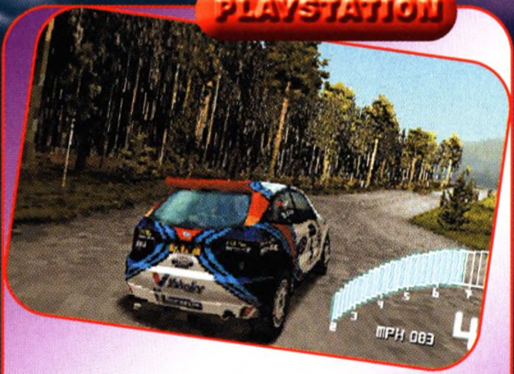
DREAMCAST



F355 CHALLENGE

Druk bij het Options menu X + Y, en ga dan naar het Passwords menu.
Enter deze paswoorden dan om courses te 'unlocken'.
CinqueValvole
LiebeFrauMilch
Stars&Stripes
KualaLumpur
FaqotaDondlata
DaysofThunder
RietiaNovelto

PLAYSTATION



COLIN MCRAE RALLY 2.0

De volgende cheats moet je in het "create driver profile" invoeren

Alle tracks:	HELLOCLEVELAND
Alle auto's:	ONECAREFULOWNER
Mirrored tracks:	RORRIMSKCART
Fireballs:	GREATBALLSOF
Monstertrucks:	EASYROLLER
Low gravity:	MOONLANDER
Turbomode:	ROCKETFUEL
Agressive CPU:	NEURALNIGHTMARE5 (alleen in arcade)

PC CD-ROM



KISS PSYCHO CIRCUS - THE NIGHTMARE CHILD

Druk tijdens het spel op ~ (de tilde toets), het cheat invoerscherm verschijnt, hier kun je de gewenste cheat(s) invoeren.
Invuln: onoverwinnelijk
Gimmiegimmiegimmie: alle wapens
Spectator: je kunt vliegen
Chasecam: je kunt door vijf 'chase camera's' bladeren
Nextarmor: extra munitie en gezondheid
Prevarmor: je verliest wat armor
Restartlevel: het huidige level wordt opnieuw opgestart

PowerSales

postbus 1914, 2003 BA Haarlem
of powersales@powerunlimited.nl

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR
POWER UNLIMITED (POWERSALES)
POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM
OF POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware. Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

Nintendo

Gevraagd of te ruil: Mijn Body Harvest, Rush 2, Fifa 64, Gex 64, Turok: Rage Wars of Beetle, Adventure Racing tegen jouw Bass Hunter, Mario Golf, Pokémon Snap, Rainbow Six, Monster Truck Madness, Mario Party 2 of Rayman 2. Ik ruil ook Rush 2 en Gasp tegen Pokémon Snap of Bass Hunter. Tel.074-2432012 (omgeving Hengelo).

Te koop: Game Boy met hoes en drie spellen: Kuifje, Motorcross en Tetris. Prijs: ƒ60,-. Tel.020-6422584 (omgeving Amsterdam) en vraag naar Leon.

Te koop: SNES, S.G. adapter, S.S. geweer, twee controllers, zestwintig spelcassettes en 4-player adapter. In zeer goede staat. Prijs: ƒ419,-. Tel.06-23053914 en vraag naar Jordi. Geen vervoer.

Te koop/ te ruil: Een SNES met de spellen SM Allstars en DKC 3. Voor Game Boy Color: Mission Impossible. Gevraagd voor SNES: Een deel van MK. Alles in uitzonderlijk goede staat en bijna alles met boekje en doosje. Tel.033-2459606 (omgeving Amersfoort).

Te koop: Een SNES met drie joypads en zeventien spellen. Onder andere: Taz Mania, Mario Kart, De Smurfen, Street Racer, Zelda, Donkey Kong 2, etc. Voor ƒ550,- en als je de Super Game Boy erbij wilt met één gratis spel voor ƒ525,-. Tel.026-3233903 (omgeving Arnhem) en vraag naar Dennis. Liefst 's avonds bellen.

Te koop: N64, twee controllers, memorycard met ingebouwde rumblepack, vier spellen (Starwars Racer, Rayman 2, Zelda en Super Mario 64). Totaalprijs: ƒ360,-. Of ruilen tegen een omgebouwde PlayStation met twee controllers (één dualshock). Tel.033-4565257 (omgeving Amersfoort) en vraag naar Ferry.

Gezocht: X-Plorer (gamecheater) voor N64. Ik ben bereid om er twee spellen voor te geven. Heb je er één? Tel.030-2710478 (omgeving Utrecht) en vraag naar Jaimie.

Te koop: SNES, in zeer goede staat, twee controllers, acht spellen (onder andere: The Lion King, De Smurfen, International Cricket, F-Zero, Super Soccer, Super Tennis, Super Mario, Allstars en Spirou. Vraagprijs: ƒ350,- (omgeving Roermond). Tel.0475-326485 en vraag naar Marco.

Te koop: Nintendo 64 met aankoopbon, twee controllers, Mario 64 en Goldeneye. Acht maanden oud, ongeveer twintig keer gebruikt. Vraagprijs: ƒ298,-. Zie je er wel wat in Tel.015-2144911 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Thomas.

Te ruil: Wie wil er zijn GTA voor Game Boy Color ruilen tegen mijn Warioland 2 of tegen Conker Pocket Tales. Tel.013-5053566 (omgeving Tilburg) en vraag naar Marc. Bellen na 17.30 uur.

Te koop spellen voor N64: Zelda ƒ25,-, NBA Jam 99, Starfox ƒ30,-, Starwars Pod Racer, Starwars Rogue Squadron ƒ45,-. Tel.079-3412845 (omgeving Zoetermeer). Bellen na 18.00 uur. Geen verzending via de post.

Te koop: SNES, twee controllers en twaalf spellen. Onder andere: Zelda, DK Country, Super Hockey, Mario All Stars, Super Tennis, Jurassic Park etc. Zo goed als nieuw. Prijs: ƒ350,-. Tel.0299-643286. Bellen na 19.00 uur.

Te ruil voor N64: Mijn Action Replay (inclusief videoband en instructies), Doom 64 (inclusief hoesje en boekje) tegen jouw twee controllers (maakt niet uit welke kleuren). Tel.033-4621385 (omgeving Amersfoort) en vraag naar Jelle.

PlayStation

Te koop: PlayStation-spellen: Duke Nukem: Time to Kill, Rollcage, Fifa 99, Rascal. Prijs: ƒ15,- per stuk. Alles voor ƒ45,- en gratis demo met Power Unlimited blad. Tel.010-4719698 (omgeving Schiedam).

Te koop: Omgebouwde PlayStation met twee dualshock controllers, een memorycard en een mega memorycard en achtentwintig spellen. Tel.06-20840595 en vraag naar Tom (omgeving Arnhem).

Te koop: Omgebouwde PlayStation met een dual shock, drie memorycards, twaalf spelletjes: Tony Hawk, Gran Turismo 2, Crash Bandicot 3 en gratis demo's. Prijs overeen te komen. Tel.0032-015-512954 (omgeving Haacht in België).

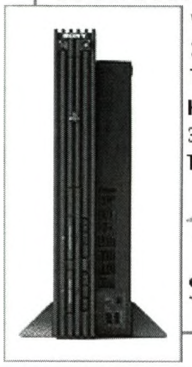
Te koop/ te ruil: Omgebouwde PSX met een dualshock- en een gewone controller, 2x 1 Mb en 1x 4 Mb memorycard, twintig spellen. Onder andere: Colin McRae, Formula 1 2000, Gran Turismo 2, Driver. Tomorrow Never Dies en een stuurwiel van Trustmaster. Vraagprijs: ƒ700,-. Of te ruil tegen een PC met PII 233mhz, 32 Mb ram, 4 Mb videokaart en 3,2 Gb harddisk en monitor. Snelle bellers krijgen de CD Trance Tiles. Tel.070-3018128 (omgeving Den Haag) en vraag naar Tim of mail naar djtimbo2@hotmail.com

Te koop: PlayStation met twee controllers en één memorycard en zeventien originele spellen onder andere: Tekken 3, WCW Nitro, Testdrive 5, Vigilante 8, etc. Tel.024-3443888 en vraag naar Koen (omgeving Nijmegen) of mail naar: koenbrits@mail.com Over de prijs worden we het wel eens.

Te koop: Omgebouwde PlayStation, twee dualshock- en één normale controller. Een memorycard, Mad Catz stuur met pedalen. Veel demo's en negentien originele spellen. Onder andere: Tekken 3, Gran Turismo, Red Alert, Legacy of Kain en Croc. Prijs: ƒ700,-. Tel.06-23964846 (omgeving Leystad) of mail naar pattymayo@netmail.nl Geen vervoer en bellen na 19.00 uur.

Te koop gevraagd: PlayStation (omgebouwd) met twee normale controllers, een of twee spellen (graag South Park Rally). Ik ben bereid rond de ƒ150,- te betalen. Tel.040-2261251 (omgeving Eindhoven) en vraag naar Pieter.

Te koop voor PlayStation: C&C, C&C: Red Alert, Destruction Derby 2, Duke Nukem 3D. Per stuk: ƒ25,- of allemaal samen voor ƒ80,-. Tel.023-5731940 en vraag naar Jasper of Tel.06-10680034.



Te koop: Spellen voor de omgebouwde PlayStation, onder andere: Tank Racer, Crash Bandicoot 3, Tomb Raider 3, Ready to Rumble, Spyro 2, Croc 2, Tomorrow Never Dies. Ik heb veertien spellen alles in één koop voor ƒ100,- of voor ƒ7,50 per stuk. Tel.0181-219645 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Koen of bel tel.06-12084112. E-mail kan naar: covemakome@zonnet.nl

Te koop gevraagd: PlayStation (omgebouwd). Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0341-258386 (omgeving Nunspeet) en vraag naar Jeroen. Alleen op werkdagen van 18.00-20.00 uur.

Te koop aangeboden voor de omgebouwde PSX: Tony Hawk, CTR (ntsc) Gran Turismo 2, GTA 2, Ready to Rumble, Worms Armageddon. Per stuk ƒ10,-. Alles ƒ45,-. Ook te ruil voor Ace of Combat 3. Mail naar: thefizz@gmx.net (omgeving Assen).

Te koop: Een omgebouwde PlayStation met twee gewone controllers en een dual shock controller, 1 Mb en 8 Mb memorycard en veertig spellen voor ƒ440,-. Tel.0341-418763 (omgeving Harderwijk) en vraag naar Jaron.

Te koop spellen voor PlayStation: Fifa 99 ƒ15,-, Tenka ƒ15,-, Duke Nukem 3D ƒ15,-, GTA ƒ15,-, Dino Crisis ƒ15,-, LBA ƒ20,-, ISS 98 ƒ20,-, Death Ball Zone ƒ20,-, Warcraft 2 ƒ20,-, Alundra ƒ20,-, Road Rash 3D ƒ20,-, Oddworld AO ƒ25,-, GT ƒ25,-, Resident Evil DC ƒ25,-, Resident Evil 2 ƒ25,-, Fifa 2000 ƒ30,-. Tel.079-3412845 (omgeving Zoetermeer). Bellen na 18.00 uur en geen verzending via de post.

Te koop: Omgebouwde PSX met twee controllers, één 15 blok memorycard en vijftien spellen. (Croc 2, Test Drive 6, Crash Bandicoot 3, Theme Park World en nog veel meer'. Alles in perfecte staat en maar een half jaar oud of nieuwer. Prijs ongeveer ƒ800,-. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0174-385090 (omgeving Den Haag-Rotterdam) en vraag naar Maikel.

Te koop: PlayStation (omgebouwd), twee gewone controllers, Mad Catz racestuur met pedalen, memorycard, benodigde kabels, zevenendertig spellen waaronder Wu Tang, Soul Reaver, Gran Turismo 1 en 2, Fighting Force 2, C.T.R., Quake 2, Rainbow Six, Urban Chaos, Tony Hawk´s Pro Skater, Driver, Galerians en andere toptitels voor maar ƒ700,-. Je krijgt er dan ook een SNES bij met drie controllers (één turbo) en vier toffe spellen. Tel.024-3788165 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Niven. Als je snel belt krijg je zes democd´s (geen vervoer).

PC

Te koop voor de PC: origineel en in goede staat: DK 2 ƒ25,-, Alien Predator ƒ20,-, Colin McRae ƒ25,-, TB Firestorm ƒ20,-. Voor ƒ15,- deze titels: DK 1, LBA 2, Crusader, Kain, Dark Forces, Perfect Weapon. Tel.0228-514094 (omgeving Lutjebroek) vraag naar Jan. Bellen 19.00 uur ma-vrij.

Te koop voor PC: Settlers 3, Blade Runner, Heart of Darkness, H.E.D.Z. en heel veel demo´s.
Alles in uitzonderlijk goede staat en bijna alles met boekje en doosje. Tel.033-2459606 (omgeving Amersfoort).

Te koop PC-spellen: Theme Park ƒ5,-, Theme Hospital ƒ15,-, Motorhead ƒ7,50, Need for Speed 2 ƒ7,50, Radio 538 Music Machine ƒ35,- of alles in één koop voor ƒ60,-. Tel.0513-416837. Vraag naar Elle.

Te koop gevraagd: Geluidskaart, moet ook geschikt zijn voor oude computers.
Prijs circa ƒ10,-. Tel.023-5240157 (omgeving Haarlem) en vraag naar Joris. Mailen kan naar: boelen56@zonnet.nl

Te koop: Apple Macintosh Perfoma 630 met printer (stijlwriter 1200). Veel software (het meest schrijfprogramma´s). Met modem en internet. Prijs: ƒ900,-. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0174-385090 (omgeving Den Haag-Rotterdam) en vraag naar Maikel.

Gevraagd: Voodoo 2 12 Mb kaart, liefst met drivers en boekje. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0493-312041 (omgeving Milheeze) en vraag naar Twan.

Te koop voor de PC: Dark Reign 2 (3d strategy). Met handleiding en doos ƒ60,-. Winkelwaarde ƒ99,95. Tel.0346-560806 (omgeving Utrecht) en vraag naar Paul.

Te koop: Zes spellen voor de PC: Pro Pool II ƒ30,-, GTA 2 ƒ35,-, Rollcage Stage II ƒ35,-, Turok ± Pinball Pack vol.1 ƒ10,-, Titanic ƒ15,- of alles samen voor ƒ75,-. Tel.06-20915983 (omgeving Hoorn) vraag naar Ersin.

Te koop/ niet te ruil: Castrol Honda Superbike, Under a Killing Moon, Lighthouse, Nine, Redneck Rampage, Independance Day, Quake 2, Witchaven, Magic Carpet, IQ Test, New Beat, Unreal, Flying Saucer, Strikepoint, Kings Quest 7, The 11th Hour, Driver.
Alleen in één koop ƒ75,-. Tel.073-6400119 bij geen gehoor tel.06-25333654.

Te koop/ niet te ruil: Modem 56 kbps. Nooit gebruikt, zit nog in doos. Prijs: ƒ50,-. Tel.073-6400119, bij geen gehoor tel.06-25333654.

Te koop op CD-Rom: Populous 3 ƒ20,-, Dungeon Keeper 2 ƒ30,-, Requiem ƒ35,-, The Nomad Soul ƒ40,-, The Fifth Element ƒ15,-, Nocturne ƒ30,-, Drakan ƒ35,-, Crusaders of Might and Magic ƒ35,-, Unreal Return to Napli ƒ20,-, Shogo ƒ20,-, Heretic II ƒ35,-, Blood 2 ƒ25,-. Tel.0591-630114 (omgeving Emmen) en vraag naar Marc. Alles met handleiding en doos.

Sega

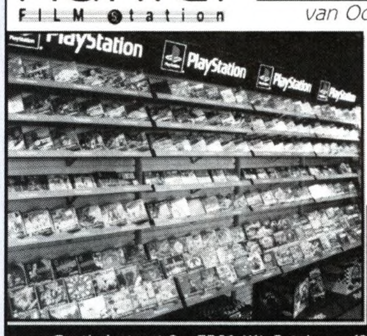
Te koop: Megadrive 16 bit met drie spellen en twee controllers. Alles zo goed als nieuw voor ƒ45,-. Tel.0597-420969 (omgeving Winschoten) en vraag naar Pieter.

Te ruil: Wie wil zijn/haar Dreamcast met vier spellen (onder andere Crazy Taxi) ruilen tegen mijn Nintendo 64 met drie controllers en een expansionpack en acht spellen (onder andere Perfect Dark, Donkey Kong, Zelda en Ridge Racer). Tel.078-6172893 (omgeving Dordrecht) en vraag naar Menno.

Gevraagd: Dreamcast, liefst zonder spelletjes. Prijs overeen te komen. Tel.0032-015-512954 (omgeving Haacht in België).

Te koop: Dreamcast inclusief twee controllers, twee VMU memorycards, een demo en zeven spellen: Soul Calibur, Crazy Taxi, Rayman 2, Resident Evil: Code Veronica, Sega World Wide Soccer, Chef´s Luv Shack en Tomb Raider 4. Alles is compleet in doos en in goede tot zeer goede staat. Vier maanden oud. Prijs: ƒ700,-. Tel.06-29327476 of tel.030-2290421 (omgeving Utrecht) en vraag naar David.

Te koop aangeboden: Zo goed als nieuw. NBA 2K voor de Dreamcast. Over de prijs kan gesproken worden. Tel.06-23998054 vraag naar Ricardo.



Te koop gevraagd voor Megadrive: Twee spellen, alle spellen behalve Sonic. Tel.035-5882208 (omgeving Baarn) en vraag naar Jeroen.
Over de prijs worden we het wel eens.

Te koop: Megadrive 2 met twee controllers, Sonic 1 en 2, Sonic Spinball, Mega Games 2 (Golden Axe, Streets of Rage en Shinobi in één). Street Fighter, Pit Fighter. Prijs: ƒ100,-. Tel.0317-450789 en vraag naar Davy (omgeving Wageningen).

Te koop: Megadrive, een controller, game adapter voor Japanse spellen, alle benodigde aansluitingen en vijftien spellen: Shinobi, Splatterhouse 2, Turtles Hyperstone Heist, etc. Totaalprijs: ƒ200,-. Tel.06-53745816 (omgeving Den Haag). Bellen na 16.00 uur.

Te koop/te ruil: Master System 2 (8 bit). Spelcomputer met twee joysticks en vijf spellen en ook Game Gear handcomputer met acht spellen, vergrootglas en opbergtas. Alles compleet met doosjes en handleidingen. Vraagprijs voor alles samen ƒ250,- of ruilen tegen drie Dreamcastspellen. Ondere andere: Virtua Tennis, Dead or Alive 2, Marvel vs Capcom, Hydro Thunder, Sydney 2000. Graag tussen 17.00-18.00 uur bellen naar tel.06-16540013 of tel.038-4217187 (omgeving Zwolle).

Te koop: Dreamcast met twee joypads, gun, stuur en elf games. Onder andere: Resident Evil Code Veronica, Dead or Alive 2, Soul Calibur, Crazy Taxi. Alles compleet. Tel.06-15410983 (omgeving Zeist) en vraag naar Gerben.

Te koop: Saturn, elf spellen, twee controllers en actionreplay, converter, alles in zeer goede staat, alle boekjes en dozen aanwezig. Prijs: ƒ275,-. Tel.010-5019772 (omgeving Poortugaal) en vraag naar Jessica.

Diversen

Te koop: Neo Geo Pocket Color met drie spellen en een adapter. Alles met doosjes en boekjes. Zo goed als nieuw. Tel.023-5731940 (omgeving Zandvoort) en vraag naar Jasper of Tel.06-10680034.

Te koop gevraagd: Final Fantasy 7 met Strategy Guide. Tel.0252-418411 (omgeving Lisse) en vraag naar Niels.

Te koop: Tweehonderdtwintig Pokémonkaarten voor ƒ100,- of per tien voor ƒ5,50. Jungle en gewoon. Tel.0164-256987 (omgeving Bergen op Zoom) en vraag naar Kevin.

Te koop: Pokémonkaarten. Ik heb gewone, jungle en fossiel. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0492-463600 en vraag naar Choengkin.




DE QWIFZ voor ARYTON
HELP!
?
BANK
1 ? 2 3
?!
QWIFFFFFF
KLIK
ZAP
T
1? 2? 3
?
?!
?


THRUSTMASTER®
Play with Style!
Haal je eigen half-pipe in huis
FreeStyler Board
360 modena
Racing Wheel
360 Modena® replica stuur voor de ultieme race sensatie
SHOCK 2
Radio Frequency Controller
De ultieme vrijheid in gaming
Guillemot
Kijk op www.guillemot.nl voor een verkooppunt bij jou in de buurt
www.thrustmaster.com
Voor gebruik met PlayStation®, PlayStation 2® en PS One™.
© Guillemot Corporation 2000. ThrustMaster® is een een handelsmerk van Guillemot Corporation. 360 Modena® is een geregistreerd handelsmerk van Ferrari IDEA. FreeStyler Board™ is een handelsmerk van Guillemot Corporation. Alle rechten voorbehouden. Alle andere handelsmerken zijn eigendom van de betreffende eigenaren. Foto's zijn niet bindend. Inhoud, ontwerpen en specificaties zijn aan verandering onderhevig zonder bericht vooraf en kunnen per land verschillen.

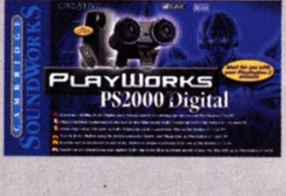


Maak je PlayStation 2™ compleet en laat je omgeven door geluid.

Live the experience

VIRTUAL DOLBY DIGITAL

EAX



Je kan nu genieten van een kristalheldere Dolby® Digital surround sound die je volledig opslorpt en je spel tot leven brengt. De unieke technologie en het vernieuwende design van de digitale Creative PlayWorks™ PS2000 Digital-luidsprekers vormen de kroon op de geavanceerde geluidstoepassingen van de PlayStation 2™. Samen leveren ze ongeëvenaarde prestaties. Op de koop toe kan je ze aansluiten op je PC en DVD! Surf alvast naar WWW.EUROPE.CREATIVE.COM of bezoek Creative op MEDIA PLANET HAL 1 – STAND 1725.

CREATIVE®